

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**REFKI SAPUTRA
NPM. 1411010374**

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
Pembimbing II : Sri Latifah, M.Sc

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS

**Oleh
Refki Saputra**

Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena media yang digunakan guru dalam pembelajaran masih sederhana seperti papan tulis, buku cetak, LCD dan lain sebagainya.. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah dan mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan tingkat sekolah menengah atas kelas X.

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (Research and Development) dengan dengan mengacu pada pendapat Borg & Gall. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain. Tahap revisi desain yaitu memperbaiki buku saku sesuai ide dan saran dari para ahli, uji coba produk yakni siswa kelas X dan yang terakhir adalah revisi produk akhir buku saku berbasis android materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah kelas X. Penelitian ini dilakukan di SMA Budaya Bandar Lampung dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dengan objek penelitian siswa kelas X dan dengan dosen validator Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Bandar Lampung serta guru bidang studi di sekolah tersebut.

Hasil dari penelitian ini yaitu secara keseluruhan menurut ahli mater, ahli media dan ahli informatika serta guru bidang studi termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari validator pada tiap validator ahli materi dengan presentase skor ideal 80% adalah sangat layak, validator ahli media dengan presentase skor ideal 97% adalah sangat layak, validator ahli informatika dengan presentase skor ideal 87% adalah sangat layak, hasil validator dari dua guru bidang studi pendidikan agama islam dengan skor 90% adalah sangat layak, dan hasil dari uji lapangan di dua sekolah terhadap media buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah dengan presentase skor ideal 94% adalah sangat menarik. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka dihasilkan buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah tingkat sekolah menengah atas kelas X.

Kata Kunci : Buku Saku Pendidikan Agama Islam , Berbasis Android.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame - Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU
SAKU BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SEKOLAH
MENENGAH ATAS**

Nama : Refki Saputra
NPM : 1411010374
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

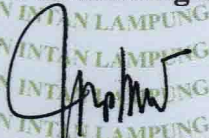
MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung


Pembimbing I


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

Pembimbing II


Sri Latifah, M.Sc
NIP. 196502191998031002

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Dr. Imam Syaefi, M.Ag
NIP. 196502191998031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS**. Disusun oleh Refki Saputra, NPM 1411010374 Jurusan Pendidikan Agama Islam. Telah dismunaqosyahkan pada hari/tanggal: Kamis, 11 Oktober 2018.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris

: Waluyo Erry Wahyudi, M.Pd.I

Penguji Utama

: Saiful Bahri, M.Pd

Penguji Pendamping I

: Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Penguji Pendamping II

: Sri Latifah, M.Sc

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

الْحَقُّ مِنْ رَبِّكَ فَلَا تَكُنْ مِّنَ الْمُمْتَرِينَ ٦٠

Artinya: “ Kebenaran itu dari Tuhanmu, karena itu janganlah engkau (Muhammad) termasuk orang-orang yang ragu”. (Q.S. Ali Imran : 60).¹



¹ Departemen Agama RI, *AL-QUR'AN DAN TERJEMAHNYA* (PT. Sya'amil Cipta Media, 2005)

PERSEMBAHAN

Dengan semangat, usaha dan do'a akhirnya skripsi ini dapat peneliti selesaikan. Maka dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua Orang tua tercinta, Ayahanda Muhammad Umar dan Ibunda Tuti Utari, atas ketulusannya yang telah membesarkan, mendidik, membimbing, dan menyayangi dengan sepuh hati serta keikhlasan dalam do'a sehingga menghantarkan peneliti menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Seluruh anggota keluarga, Kakakku tersayang Tika Utami, Rachmat, Triyani dan Rido Dinata serta Saudara-saudara, Sahabat dan Teman-teman peneliti yang selalu memberi motivasi dan dukungan semangat kepada peneliti.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi Perguruan Tinggi yang lebih baik kedepannya.

RIWAYAT HIDUP

Refki Saputra, lahir di Tanjung Karang Bandar Lampung 02 Mei 1996. Peneliti merupakan anak kelima dari lima bersaudara (Tika Utami, Rachmat, Triyani dan Rido Dinata), putra dari pasangan Bapak Muhammad Umar dan Ibu Tuti Utari.

Pendidikan yang pernah di tempuh oleh peneliti mulai dari SD Negeri 5 Sukajawa lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 7 Bandar Lampung lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Budaya Bandar Lampung lulus pada tahun 2014.

Pada tahun 2014 peneliti melanjutkan pendidikan Perguruan Tinggi Negeri di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2017 peneliti telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banyuwangi Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu dan peneliti juga telah mengikuti kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung pada tahun 2017.

Bandar Lampung, September 2018
Peneliti

Refki Saputa
NPM. 1411010374

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Segala puji bagi Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang berkat rahmat, taufiq dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang kita harapkan syafa'atnya nanti dihari akhir.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak baik berupa bantuan materil maupun dukungan moril. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati peneliti ucapkan terimakasih kepada:


1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Imam Syafe'i M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Rijal Firdaos M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
3. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Sri Latifah, M.Sc., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini.

4. Drs. Hi. Ma'arifuddin, M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan ruang kepada penulis dalam melaksanakan Penelitian.
5. Drs. Joharuddin, M.M., selaku Kepala Sekolah SMA Budaya Bandar Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan ruang kepada penulis dalam melaksanakan Penelitian.
6. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik serta memberikan ilmu kepada peneliti selama perkuliahan.
7. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi Perguruan Tinggi yang lebih baik kedepannya.
8. Sahabat-sahabat jurusan PAI Kelas G Angkatan 2014 UIN Raden Intan Lampung.
9. Sahabat-sahabat KKN kelompok 234 dan PPL kelompok 18 UIN Raden Intan Lampung.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu yang telah berjasa membantu baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti berharap kepada Allah SWT semoga apa yang telah mereka berikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadikan pahala dan amal yang barokah serta mendapat kemudahan dari Allah SWT. Aamiin.

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Sekolah Menengah Atas”** peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang peneliti miliki. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca.

Akhirnya, peneliti memohon Taufik dan Hidayah kepada Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Aamiin.



Bandar Lampung, September 2018
Peneliti

Refki Saputra
NPM. 1411010374

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan masalah.....	11
D. Perumusan masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Kegunaan Hasil Penelitian	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran	15
B. Android	18
C. Buku Saku Berbasis Android.....	21

D. Pendidikan Agama Islam	24
E. Materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rosulullah di Makkah	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Jenis dan Sifat Penelitian	56
D. Prosedur Penelitian	57
E. Langkah-langkah Pengembangan Model.....	61
F. Validasi, Evaluasi dan Revisi Media	65
G. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media	73
B. Kelayakan Media	77
C. Hasil Revisi Desain.....	84
D. Efektivitas Media (Uji Coba Produk)	89
E. Pembahasan.....	94

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

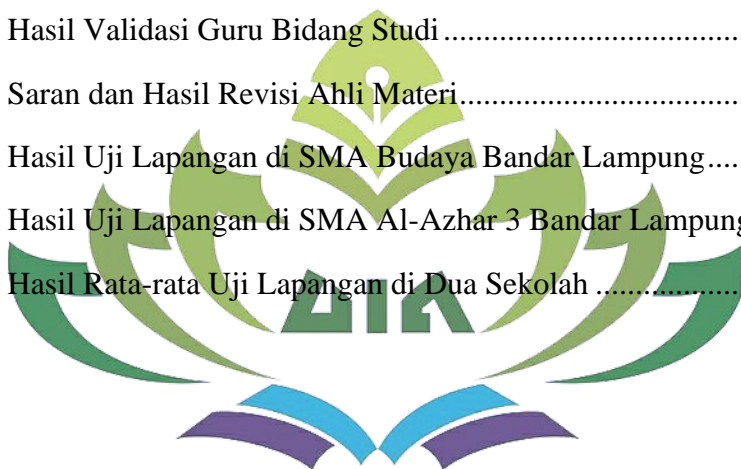
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Aturan Pemberian Skor	70
Tabel 3.2. Skala Interpretasi Kriteria	71
Tabel 3.3. Skala Interpretasi Kriteria	73
Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Media	79
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Informatika	82
Tabel 4.4. Hasil Validasi Guru Bidang Studi	83
Tabel 4.5. Saran dan Hasil Revisi Ahli Materi	85
Tabel 4.6. Hasil Uji Lapangan di SMA Budaya Bandar Lampung	89
Tabel 4.7. Hasil Uji Lapangan di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	91
Tabel 4.8. Hasil Rata-rata Uji Lapangan di Dua Sekolah	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pikir	54
Gambar 3.1. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D (<i>Research and Development</i>) Borg and Gall	57
Gambar 3.2. Tujuh Langkah Penelitian Yang Digunakan.....	58
Gambar 4.1. Halaman Beranda Buku Saku	76
Gambar 4.2. Isi Buku Saku Setelah di Validasi Ahli Materi.....	85
Gambar 4.3. Isi Buku Saku Setelah di Validasi Ahli Media	87
Gambar 4.4. Isi Buku Saku Setelah di Validasi Ahli Informatika	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Konsultasi Skripsi	107
Lampiran 2. Nota Dinas	109
Lampiran 3. Data Diri Validator	111
Lampiran 4. Lembar Validasi Penelitian Ahli Materi	116
Lampiran 5. Lembar Validasi Penelitian Ahli Media	123
Lampiran 6. Lembar Validasi Penelitian Ahli Informatika.....	128
Lampiran 7. Lembar Validasi Penelitian Guru Bidang Studi	132
Lampiran 8. Lembar Keterangan Validasi	146
Lampiran 9. Hasil Data Angket siswa.....	149
Lampiran 9. Hasil Akhir Validasi Ahli Materi.....	150
Lampiran 10. Hasil Akhir Validasi Ahli Media.....	151
Lampiran 11. Hasil Akhir Validasi Ahli Informatika.....	152
Lampiran 12. Hasil Akhir Validasi Guru Bidang Studi.....	153
Lampiran 13. Surat Balasan Penelitian	154
Lampiran 14. Angket Kebutuhan Siswa.....	156
Lampiran 15. Lembar Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam	158
Lampiran 16. Angket Respon Siswa	160
Lampiran 17. Hasil Evaluasi Dari Buku Saku Ke-1 dan 2 Di Dua Sekolah	162
Lampiran 18. Hasil Respon Siswa Terhadap Buku Saku Di SMA Al-Azhar 3 BL.....	164
Lampiran 19. Hasil Respon Siswa Terhadap Buku Saku Di SMA Budaya BL.....	165
Lampiran 20. Hasil Rata-Rata Respon Siswa Di Kedua Sekolah	166
Lampiran 21. Cover Proposal.....	167
Lampiran 22. Halaman Pengesahan Proposal	168
Lampiran 23. Dokumentasi	169

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi sebuah Negara guna meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Oleh karena itu wajib bagi setiap warga negara memperoleh pendidikan guna menjadi insan yang mandiri serta dapat berkontribusi terhadap masyarakat dan bangsanya.¹ Seperti Negara Kesatuan Republik Indonesia yang mencantumkan pentingnya pendidikan dalam Pembukaan UUD 1945 “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Pendidikan yang mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk menjadikan bangsa indonesia menjadi bangsa yang dapat berdiri sendiri bukan menjadi bangsa kelas dua dalam dunia modern atau hanya menjadi pekerja di industri besar yang dibiayai oleh modal asing.² Karena itu perkembangan mutu pendidikan sangat diperhatikan. Perkembangan pendidikan berbanding lurus dengan perkembangan IPTEK (teknologi) pada sebuah Negara. Indonesia merupakan salah satu Negara berkembang yang sedang meningkatkan mutu pendidikan guna menghasilkan sumberdaya manusia yang dapat memperoleh kesejahteraan dalam hidup.³

¹ Heru Juabdin Sada. “Pendidikan Dalam Persepektif Al-Qur’an”. *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, Nomor 3, (Mei 2015), h.103

² Prof. Dr. H.A.R. Tilaar, M.Sc.Ed. *Kekuasaan dan Pendidikan Manajemen Pendidikan Nasional Dalam Pusaran Kekuasaan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.6

³ Haris Budiman, “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan”. *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, Edisi.3 (April 2016), h.193.

Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sebagai pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pngendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”⁴.

Dalam melaksanakan isi UU No. 20 Tahun 2003 tersebut pemerintah memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi informasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan bagi setiap warga negara⁵.

Kemajuan teknologi informasi dalam segala bidang saat ini berdampak pada perubahan lingkungan yang pesat, dinamis dan luas.⁶ Salah satunya ialah dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan perkembangan iptek ditandai dengan banyaknya sumber belajar, media dan metode yang baru, bervariasi dan lebih menarik yang mudah didapat sehingga dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran dikelas menjadi lebih efektif dan memudahkan guru dalam mengajar

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1 ayat (1).

⁵ Abdul Haris, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pendidikan (Kajian Pada Mata Kuliah Kewarganegaraan)”. *Jurnal Angkasa*, Vol. VII No.1 (Mei 2015), h.47

⁶ Sri Maharsi, “Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Bidang Akuntansi Manajemen”. *Jurnal Akuntansi & Keuangan* Vol. 2, No. 2, (Nopember 2000), h.128

Di dalam Islam belajar merupakan suatu keharusan atau kewajiban bagi umatnya. Pentingnya suatu pendidikan terkandung dalam wahyu pertama-Nya surat Al-Alaq ayat 1-5 berisi tentang prinsip dasar ilmu pengetahuan

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya : (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, (2) Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (QS. al-alaq (96) ayat 1-5).⁷

Islam memotivasi pemeluknya untuk selalu belajar dengan membaca, menelaah dan meneliti segala sesuatu yang menjadi fenomena dan gejala yang terjadi di jagad raya ini untuk memperoleh ilmu pengetahuan, karena pada dasarnya ilmu pengetahuan adalah pondasi dalam menjalani kehidupan menjadi lebih baik.

Di dalam ajaran agama islam ada dua jalan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, yang pertama akal dalam pengertian potensi yang diberikan oleh Allah kepada manusia, dengan kesan-kesan yang diperoleh oleh panca indra sebagai bahan pemikiran untuk sampai kepada kesimpulan, yang kedua wahyu

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (PT.Sya'amil Cipta Media, 2005) h.597

dalam pengertian komunikasi dari Tuhan kepada manusia.⁸ Pentingnya menuntut ilmu terkandung di dalam surat Al-Mujadilah ayat 11 yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝١

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan".(Q.S. Al-Mujadilah :11)*

Islam mewajibkan pemeluknya untuk menuntut ilmu, karena Allah SWT. akan memudahkan jalan bagi umatnya yang mau belajar. Orang yang berilmu memiliki kedudukan dan derajat yang istimewa, terlebih ilmu agama.

Pendidikan agama Islam merupakan ilmu yang berisi pembelajaran tentang agama Islam yang berlandaskan Al-Qur'an dan Al-Hadist, yang materi bahasanya berkaitan dengan keimanan, ketaqwaan, akhlaq dan ibadah kepada Allah Swt. bertujuan sebagai mata pelajaran atau mata kuliah yang berupa materi-materi yang sudah ada untuk disampaikan, dipelajari dan diamalkan oleh siswa.¹⁰ Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah saat ini masih menggunakan media buku cetak yang biasanya kata-katanya sulit dipahami dan kurang diminati oleh

⁸ Prof. Dr. H. Zainudin Ali, M.A, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.37

⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Op.Cit. h.543

¹⁰ A Jatmiko, "Pendidikan Berwawasan Ekologi (Realisasi Nilai-nilai *Ekologis* dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam)". *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.7, (Mei 2016), h.47

peserta didik yang menyebabkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam menjadi rendah. Salah satu alat bantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar adalah media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan (*Research and development*) adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan untuk diuji keefektifannya. Dalam proses tahapan penelitian dan pengembangan biasanya membentuk suatu siklus yang konsisten untuk menghasilkan suatu produk tertentu sesuai dengan kebutuhan, melalui langkah desain awal produk, uji coba produk awal untuk menemukan berbagai kelemahan, perbaikan kelemahan, diuji cobakan kembali, diperbaiki sampai akhirnya ditemukan produk yang ideal.¹¹

Media merupakan salah satu teknologi yang paling penting dalam proses pembelajaran. Menurut Sutirman untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, media harus memiliki komponen sumber belajar dan benda fisik sebagai rangsangan penyampaian pesan. Agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang menarik dibutuhkan kreatifitas seorang guru yang mampu memilih, mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media dengan bantuan pembelajaran multimedia yang mampu merangsang minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar selama pembelajaran berlangsung.¹² Dengan Memanfaatkan berbagai jenis media dan bantuan pembelajaran multimedia

¹¹ Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd, *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: Kencana, 2013), h.130

¹² Joko Susilo, Sri Anitah, Sri Yaminah, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Untuk Mensimulasikan Instalasi Jaringan Listrik di SMKN 2 Surakarta". Prosiding Nasional 2017. h.105

tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu memudahkan dalam penyampaian materi dari yang rumit menjadi lebih sederhana.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran juga ikut berkembang. Salah satu media yang berbasis teknologi adalah *M-learning (mobile learning)*. *Mobile learning* berkembang akibat dari perkembangan teknologi komunikasi yaitu telepon pintar atau biasa di kenal dengan sebutan *smartphone*. Android merupakan operasi sistem *smartphone* yang sekarang sedang populer. *Smartphone* memiliki berbagai fungsi berbasis internet. Selain panggilan suara, kita dapat menggunakan layanan *messenger*, media sosial, *game* dan sejenisnya untuk berkomunikasi dengan teman-teman, nyaman dan cepat mencari informasi.¹³

Saat ini pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat. Sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat kelima daftar pengguna *smart-phone* terbesar di dunia. Data tersebut dilansir oleh Horace H. Dediu melalui webnya, *asymco.com*. Pada laman *detik.com* tertulis jika populasi Android telah mrncapai lebih dari 1 miliar, sedangkan iOS mencapai 700 juta.¹⁴

Dengan banyaknya fasilitas aplikasi pada *smartphone* (telepon pintar), menjadikan *smartphone* multifungsi. Namun, siswa sebagian besar kurang memanfaatkan *smartphone* dalam proses pembelajaran, hanya sebatas untuk permainan dan media sosial. Aplikasi-aplikasi *educasi* masih jarang digunakan,

¹³ Wonjae Choi, et. al. "The Effects of Laughter Therapy Interventions for Smartphone Addicts." *International Journal of Bio-Science and Bio-Technology*. Vol.8 (4), 2016

¹⁴ Sharen Gifary, Iis Kurnia N, "Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi." *Jurnal Sositologi*, Vol. 14 No. 2, Agustus 2015, h.170

serta media pembelajaran yang berbasis android masih sedikit.¹⁵ Media pembelajaran berbasis android seperti aplikasi-aplikasi edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar.

Bahan ajar memegang peranan penting untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bahan yang dapat membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya bahan ajar dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.¹⁶ Salah satu bahan ajar yang digunakan ialah buku teks. Namun saat ini bahan ajar yang digunakan siswa masih terdapat beberapa kelemahan dan kesalahan yang menyebabkan siswa sulit untuk memahami bahan ajar.¹⁷ Dengan seiring kemajuan teknologi agar lebih menarik guru dapat mengembangkan bahan ajar lebih bervariasi dalam kegiatan proses pembelajaran.

Buku teks atau buku cetak sampai saat ini masih merupakan salah satu media pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran, baik guru maupun siswa.¹⁸ Buku teks dapat mendukung

¹⁵ Anwarul Umam, Surantoro, Dyah Fitriana, "Pengembangan *Mobile Pocket Book* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 5.5* Pada Materi Fluida Statik SMA Kelas X," *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika (SNFPF)*, Vol. 6 (1), 2015, h.186

¹⁶ Sri Latifah, Ratnasari, "Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an Pada Materi Tata Surya", *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol.7, 2016, h.27

¹⁷ Yulian Widya Saputra, "Pengembangan Bahan Ajar Geografi Pada Kompetensi Dasar Memahami Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Di Muka Bumi Kelas X Sma/Ma Semester Ii Dengan Menggunakan Pendekatan Keruangan," *JURNAL PENDIDIKAN GEOGRAFI*, Th. 20, No.2,(Jun 2015). h.53

¹⁸Latifatul jannah, Mohamad Nur, Suyono, "Desain Bahan Ajar Materi Gelombang Dan Bunyi Model Inkuiri Terbimbing Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa Smp."

terwujudnya program pembelajaran yang baik dimana belajar di sekolah diarahkan lebih banyak pada siswa sebagai subyek pembelajaran dan guru bertindak sebagai fasilitator.

Buku teks atau buku ajar yang saat ini yang masih menjadi media pembelajaran siswa masih terdapat beberapa kelemahan dan kesalahan seperti kalimat-kalimatnya yang cukup rumit dan sukar untuk di mengerti. Buku teks atau buku ajar dapat dikembangkan menjadi *pocket book* atau yang lebih dikenal dengan buku saku. Menurut Kamus Besar Indonesia, buku saku adalah buku buku yg diterbitkan dalam ukuran kecil (sekitar 17 x 11 cm).¹⁹

Buku saku merupakan media cetak berisi bacaan dan gambar yang memiliki jumlah halaman yang tidak lebih dari 30 halaman bolak balik yang berisikan tulisan disertai gambar serta berukuran kecil dan tipis agar dapat dibawa dan dapat dibaca di waktu luang oleh siswa”²⁰ Namun media cetak cenderung kurang diminati oleh siswa karena kurang menarik dan membosankan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, buku yang pada awalnya merupakan media cetak dapat dikembangkan menjadi media yang berbasis teknologi atau yang disebut dengan buku elektronik. Buku cetak pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar,

Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya Vol. 6, No. 1,(Nov 2016) ISSN: 2089-1776. h.1196

¹⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia Tentang Pengertian Buku Saku (2008), h.230

²⁰Andi Ahmad,” Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Cacingan Yang Ditularkan Melalui Tanah Pada Siswa Kelas Iv Sdn 01 Kromengan Kabupaten Malang .” *Jurnal Preventia*, Vol. 2 No. 1 (Juni 2017). h.3

maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran.²¹

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi guru mampu menyajikan media elektronik pada *smartphon* yang memadukan antara komponen teks, audio, gambar dan animasi lalu dimodifikasi secara menarik sehingga diharapkan mampu menarik minat siswa untuk mengulas pembelajaran sendiri di waktu luang.²²

Berdasarkan wawancara dengan dua guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Azhar 3, dan SMA Budaya Bandar Lampung, didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih sering menggunakan metode ceramah. Hal ini dikarenakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam seminggu hanya terjadi satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 45 menit, sedangkan materi yang diajarkan cukup banyak. Media yang digunakan oleh guru hanya berupa *buku cetak* dan sesekali menggunakan *powerpoint*, untuk memaksimalkan waktu guru memberikan *softcopy powerpoint* tersebut sebagai belajar mandiri siswa, sehingga pembelajaran di kelas masih kurang efektif untuk pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa yang dilakukan peneliti dari beberapa sekolah yaitu SMA Al-Azhar Bandar Lampung dan SMA

²¹Moh.Syahroni, dkk,” Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis *Android* Tentang *Signal-Signal* Wasit Futsal Untuk Wasit Futsal Di Kabupaten Pasuruan.” *PENDIDIKAN JASMANI*, Volume 26, Nomor 02, (Tahun 2016). h.309

²²Zainul Abidin, I Ketut P. Arthana, “Pengembangan media modul elektronik materi layout dengan menggunakan program adobe indesign di surat kabar harian Surabaya pagi,” *Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 29 Mei 2014, h.3

Budaya Bandar Lampung masing-masing sekolah sebanyak 30 siswa, diperoleh data-data sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan guru masih sederhana seperti papan tulis, buku cetak, LCD dan lain sebagainya. Berdasarkan observasi serta wawancara dengan guru, hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* dengan sistem operasi Android, yang digunakan sebagai penunjang belajar namun sebatas mengakses internet untuk mengumpulkan informasi dan selebihnya digunakan untuk komunikasi dan hiburan. Banyaknya jumlah kepemilikan *smartphone* di kalangan siswa saat ini dapat dijadikan sebagai peluang pengembangan media pembelajaran pada *smartphone* berbasis android. Untuk saat ini belum ada aplikasi android yang digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas maupun di luar kelas. Hal ini akan mendukung strategi belajar mandiri yang diterapkan oleh guru.

Pada penelitian yang akan peneliti lakukan, pengembangan media buku saku berbasis android ini diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Makkah dan Madinah, selain itu buku saku berbasis android dikembangkan menggunakan pendekatan saintifik dalam penyusunan materinya, sehingga materi dapat tersusun secara sistematis dan pada setiap materi terdapat contoh dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pada evaluasi diberikan sepuluh soal beserta penyelesaiannya, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan pemaparan masalah-masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “PENGEMBANGAN

MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS” yang bertujuan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat mengidentifikasi :

1. Guru masih kurang dalam memanfaatkan media tambahan yang kreatif dalam pembelajaran di kelas
2. Keterbatasannya waktu dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga pembelajaran kurang efektif
3. Guru masih kurang memanfaatkan aplikasi-aplikasi edukasi sebagai alat bantu tambahan dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dan pengembangan yang dibatasi oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku saku berbasis android
2. Materi yang disajikan hanya pokok bahasan meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah

3. Subjek penelitian ialah siswa sekolah menengah atas kelas X di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dan SMA Budaya Bandar Lampung
4. Pengujian produk dibuat meliputi penilaian kualitas buku saku berbasis android dan diujicobakan terhadap siswa

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus permasalahan yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah di makkah?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah di makkah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah di makkah.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah di makkah.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai tambahan wawasan peneliti maupun pembaca, serta penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan tema yang sama akan tetapi menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda, demi kemajuan ilmu pengetahuan

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan pengetahuan serta pengalaman bagi peneliti mengenai media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam.

- b. Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi serta membantu siswa untuk lebih memahami dalam proses belajar dan meningkatkan perhatian dan minat siswa pada pelajaran pendidikan agama islam.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

A.1. Pengertian Pengembangan dan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri yang melalui beberapa tahapan dengan tujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien dan berkualitas.¹

Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah antara dua pihak atau suatu alat, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.² *National Education Association* (NEA), mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.³

Gerlach dan Elly (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁴

¹ Borg & Gall di dalam Yuberti, "Penelitian Dan Pengembangan Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya", Kompilasi Artikel 30 April 2016, h. 13

² Muhibuddin Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 3(1), Januari 2015, h.26

³ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8 (1), April 2011, h. 20

⁴ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, 'Media Pembelajaran,' Jakarta, Rajawali Pers (2005), h.3

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyampaikan pesan-pesan dalam pembelajaran agar lebih mudah dan menarik.⁵

Dalam proses pembelajaran, unsur proses belajar berperan sangat penting. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.⁶ Berbeda dari definisi sebelumnya belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam.⁷ Jadi, dapat disimpulkan pengertian belajar merupakan suatu proses untuk merubah tingkah laku serta pengalaman yang lebih baik dari sebelumnya.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁸ Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dicapai melalui pembentukan komunikasi yang efektif antarkomponen belajar.⁹ Pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan suatu penyalur pesan dari guru kepada siswa.

⁵ Ibid.

⁶ Dr. Rusman M.Pd dkk, "*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*," Depok, PT. Raja Grafindo Persada, (Maret 2013) h.7

⁷ Nasrun AR, "Psikologi Belajar," *Al-Fikrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2015, h.178

⁸ Nandi S.Pd, "Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Sekolah," *Jurnal Geografi*, Vol.6, No.2 (2006), h.3

⁹ F. Fatimah dkk, "Pengembangan *Science Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi Dan Pendengaran Untuk Siswa Smp," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol.3, No.2 (2014), h.146

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut pendapat Gagne' dan Briggs (1975) bahwa media pembelajaran meliputi alat bantu secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran seperti buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, gambar dll untuk memudahkan proses pembelajaran.¹⁰

Adapun fungsi media dalam pengajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi *Afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
2. Fungsi *Kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
3. Fungsi *Kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹¹

Manfaat media dalam pengajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
6. Pembelajaran dapat diberikan dimanapun dan kapanpun
7. Sikap positif siswa dalam proses belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.¹²

Pengembangan media saat ini sangat dibutuhkan karena merupakan solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran seperti

¹⁰Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, *op.cit.* h.4

¹¹ *Ibid* h.21

¹² *Ibid* hh.25-27

multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pemanfaatan unsur teknologi dan pembelajaran yang dikemas menjadi satu bagian sehingga menjadikan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, media inilah yang disebut sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, multimedia, atau media pembelajaran multimedia interaktif.¹³ Multimedia pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran. Dimana multimedia pembelajaran dapat berupa aplikasi multimedia yang memudahkan penyampaian suatu materi pada proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif memiliki tiga tahapan yang harus dijalankan oleh pengembang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan, dimulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.¹⁴

B. Android

Perkembangan kemajuan Teknologi informasi dan Komunikasi saat ini berlangsung sangat pesat.¹⁵ Teknologi memegang peran penting di era modernisasi seperti pada saat ini, dimana teknologi telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi saat ini telah merambah ke segala aspek kehidupan sehingga saat ini seolah

¹³ Surya Dharma, "Pembelajaran Inovatif Melalui Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam pendidikan Kewarganegaraan," *Prosiding Seminar Nasional tahunan Fakultas Ilmu Sosial Negeri Medan*, Tahun (2017), h.37

¹⁴ *Ibid*, h.28

¹⁵ Dr. Rusman M.Pd dkk, "*Pembelajaran Berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi*," Jakarta, Rajawali Pers, (2013), h.239

masyarakat telah dimanjakan oleh adanya alat-alat yang dapat memberikan kemudahan dalam aktifitas sehari-hari. Salah satunya adalah *Handphone*, ditandai lahirnya teknologi *Smartphone*.¹⁶

Android merupakan operasi sistem *smartphone* yang sekarang sedang populer. Safaat (2012) Android adalah sistem operasi menggunakan *Linux* yang dirancang untuk perangkat seluler seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet. Pada Tahun 2015 *Google* Membeli Android yang awalnya dikembangkan oleh Android, Inc.¹⁷

Seiring perkembangannya yang semakin canggih *Android* telah meluncurkan beberapa versinya yang semakin canggih, diantaranya:

1. *Android 1.5 Cupcake*
Cupcake dirilis 30 April 2009. Cupcake menjadi versi android pertama yang menggunakan nama makanan. Konon katanya versi ini seharusnya versi 1.2, namun *Google* memutuskan untuk membuat revisi besar dan membuatnya menjadi versi 1.5 Cupcake adalah kue kecil yang dipanggang dalam cetakan berbentuk cup.
2. *Android 1.6 Donut*
Android V1.6, codename Donut, dirilis pada 15 September 2009. Pada versi ini diperbaiki beberapa kesalahan reboot, perubahan fitur foto dan video dan integrasi pencarian yang lebih baik. Donat merupakan panganan berbentuk cincin. Bulat bolong tengah. Adonan donat dimasak dengan cara digoreng dan biasanya disajikan dengan topping di atasnya.
3. *Android 2.0/2.1 Eclair*
Android 2.0/2.1 Eclair Dirilis 26 Oktober 2009. Eclair adalah makanan penutup yakni kue yang biasanya berbentuk persegi panjang yang dibuat dengan krim di tengah dan lapisan coklat di atasnya.

¹⁶ Hendra Nugraha Lengkong dkk, "Perancangan Petunjuk Rute Pada Kendara'an Pribadi Menggunakan aplikasi *Mobile GIS* Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada *Google Maps*," *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer Vol. 4 (2)*, (2015) h.18

¹⁷ Winda Angela Hamka dkk, "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web dan android Menggunakan adobe Flash CS5 dan Action Script 3.0," *Indonesian Journal on Information System Vol.1 (2)*, (2016), h.82

4. *Android 2.2 Froyo*

Dirilis 20 Mei 2010. Menggunakan *codename* Froyo, yang merupakan makan penutup yang nama merek sebuah produk yang terbuat dari *Yoghurt*. Froyo singkatan dari *Frozen Yoghurt*, Froyo adalah yoghurt yang telah mengalami proses pendinginan, sehingga secara terlihat sama seperti es krim.

5. *Android 2.3 Gingerbread*

Android versi 2.3 Gingerbread dirilis resmi tanggal 6 Desember 2010. Gingerbread merupakan jenis kue kering yang dengan rasa jahe. Kue jahe biasanya dibuat pada perayaan hari libur akhir tahun di Amerika. Biasanya cemilan kering ini dicetak berbentuk tubuh manusia.

6. *Android 3.0 Honeycomb*

Dirilis tanggal 22 February 2011. H adalah sereal sarapan manis yang sudah dibuat oleh Posting Sereal. Seperti namanya, Honeycomb/sarang lebah, sereal ini terbuat dari potongan jagung berbentuk sarang lebah dengan rasa madu.

7. *Android 4.0 Ice Cream Sandwich*

Android 4.0-4.0.2 API Level 14 dan 4.0.3 API Level 15 pertama dirilis 19 Oktober 2011. Dinamai *Ice Cream Sandwich*. *Ice Cream Sandwich* es krim, biasanya rasa vanilla yang terjepit di antara dua kue coklat, dan biasanya berbentuk persegi panjang.

8. *Android 4.1 Jelly bean*

Android Jelly Bean diluncurkan pertama kali pada Juli 2012, dengan berbasis *Linux Kernel* dari Android 4.1 API Level 16, Android 4.2 API Level 17, Android 4.3 API Level 18. Penamaan mengadaptasi nama sejenis permen dalam beraneka macam rasa buah. Ukurannya sebesar kacang merah. Permen ini keras di luar tapi lunak di dalam serta lengket bila di gigit.

9. *Android 4.4 KitKat*

Android 4.4 Kitkat API level 19. Google mengumumkan Android KitKat (dinamai dengan izin Nestle dan Hershey) pada 3 september 2013. Dengan tanggal rilis 31 Oktober 2013. KitKat merupakan merk sebuah coklat yang dikeluarkan oleh Nestle. Rilis berikutnya setelah nama KitKat diperkirakan banyak pengamat akan diberi nomor 5.0 dan dinamai '*Pie*'.¹⁸

¹⁸ Hendra Nugraha Lengkong, *Op.Cit.* hh.20-21

C. Buku Saku Berbasis Android

C.1. Pengertian Buku saku

Pannen dan Purwanto (2001) Buku teks adalah bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, umumnya buku teks memiliki ukuran yang relatif besar, serta uraian materinya juga relatif panjang.¹⁹ Buku teks dapat dikembangkan menjadi buku saku dengan menyajikan materi yang lebih ringkas dan mudah digunakan.

Buku teks atau buku ajar dapat dikembangkan menjadi *pocket book* atau yang lebih dikenal dengan buku saku. Menurut Kamus Besar Indonesia, buku saku adalah buku yg diterbitkan dalam ukuran kecil (sekitar 17 x 11 cm).²⁰ Buku saku merupakan media cetak berisi bacaan dan gambar yang memiliki jumlah halaman yang tidak lebih dari 30 halaman bolak balik yang berisikan tulisan disertai gambar serta berukuran kecil dan tipis agar dapat dibawa kemana-mana dan dapat dibaca di waktu luang oleh siswa.²¹ Sehingga dapat disimpulkan buku saku merupakan buku dengan ukuran yang kecil dan ringan serta praktis untuk dibawa kemana-mana.

¹⁹ Fatimatul Khikmiyah dkk, "IbM Guru: Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Buku Ajar Literasi Matematika dan Bahasa," *International Journal of Community Service Learning*. Vol.1 (3), (2017) h.113

²⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia Tentang Pengertian Buku Saku (2008), *op.cit* h.230

²¹ Andi Ahmad, *Op.Cit.* h.3

C.2. Fungsi Buku Saku

Fungsi dari buku saku yaitu:

1. Fungsi Atensi

Media buku saku dicetak dengan kemasan kecil dan *full colour* sehingga dapat menarik dan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi materi yang tertulis didalamnya.

2. Fungsi Afektif

Penulisan rumus pada media buku saku dan terdapat gambar pada keterangan materi sehingga dapat meningkatkan kenikmatan siswa dalam belajar.

3. Fungsi Kognitif

Penulisan rumus dan gambar dapat memperjelas materi yang terkandung didalam buku saku sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.

4. Fungsi Kompensatoris

Penulisan materi pada buku saku yang singkat dan jelas dapat membantu siswa yang lemah membaca untuk memahami materi dalam teks dan mengingatnya kembali.

5. Fungsi Psikomotoris

Penulisan materi buku saku yang singkat dan jelas dapat mempermudah siswa untuk menghafalkannya.

6. Fungsi Evaluasi

Penilaian kemampuan siswa dalam pemahaman materi dapat dilakukan dengan mengerjakan soal-soal evaluasi yang terdapat pada buku saku.²²

C.3. Manfaat Buku Saku

Manfaat buku saku dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi dengan menggunakan buku saku dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan buku saku menjadi lebih jelas, menyenangkan dan menarik karena desainnya yang menarik dan dicetak dengan *full colour*.
3. Efisien dalam waktu dan tenaga. Buku saku yang dicetak dengan ukuran kecil dapat mempermudah siswa membawanya dan memanfaatkan kapanpun dan dimanapun.
4. Penulisan materi dan rumus yang singkat dan jelas pada buku saku dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

²² Nurul Hidayati, Jamzuri, dan Dwi Teguh Rahardjo, "Perbedaan Hasil Belajar Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X." *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 1 (1), (2013), h.167

5. Desain buku saku yang menarik dan *full colour* dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.²³

C.4. Hal yang Diperhatikan dalam Penyusunan Buku Saku

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan buku saku adalah sebagai berikut :

1. Konsisten penggunaan simbol dan istilah pada buku saku
2. Penulisan materi secara singkat dan jelas pada buku saku
3. Penyusunan teks materi pada buku saku sedemikian rupa mudah dipahami
4. Memberikan kotak atau label khusus pada rumus, penekanan materi dan contoh soal
5. Memberikan warna dan desain menarik pada buku saku
6. Ukuran font standar isi adalah 9-10 point, jenis font menyesuaikan isinya
7. Jumlah halamannya kelipatan dari 4, misalnya 12 halaman, 16 halaman, 20 halaman, 24 halaman, dan seterusnya.²⁴

C.5. Produk Buku Saku Berbasis Android

Buku saku merupakan salah satu jenis media cetak. Namun media cetak banyak kurang diminati siswa karena kurang menarik serta membosankan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, buku yang pada awalnya merupakan media cetak dapat dikembangkan menjadi media yang berbasis teknologi atau yang disebut dengan buku elektronik (*E-Learning*). Buku cetak pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran.²⁵

²³ *Ibid.*

²⁴ Ardian Asyhari dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, No.5 (1) (2016), h.5

²⁵ Moh.Syahroni, dkk, "Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis *Android* Tentang *Signal-Signal* Wasit Futsal Untuk Wasit Futsal Di Kabupaten Pasuruan." *PENDIDIKAN JASMANI*, Volume 26, Nomor 02, (Tahun 2016). h.309

Kelebihan buku saku berbasis Android ini adalah sajian materi yang ringkas. Buku saku elektronik ini dibuat semenarik mungkin dengan memuat beberapa konten dalam bentuk teks, gambar, suara animasi, video, dan lain-lain. Selain itu buku saku dapat digunakan pada telepon seluler membuat buku ini praktis untuk dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja melalui telepon seluler.²⁶

Buku saku ini dapat dijadikan suplemen untuk siswa belajar mandiri, dan dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran yang tepat guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang baik dan efisien.²⁷

D. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam merupakan ilmu yang berisi pembelajaran tentang agama Islam yang berlandaskan Al-Qur'an dan Al-Hadist, bertujuan sebagai mata pelajaran atau mata kuliah yang berupa materi-materi yang sudah ada untuk disampaikan, dipelajari dan diamalkan oleh siswa.²⁸ Pokok ilmu pendidikan agama islam sangatlah luas, begitu pula cabang-cabang ilmunya, namun saat ini sekurang-kurangnya dalam pendidikan agama islam manusia perlu memahami empat disiplin ilmu yang menjadi dasar dalam pendidikan agama itu sendiri, yaitu ilmu kalam, ilmu fikih, ilmu tasawuf dan filsafat islam.²⁹ Seseorang yang memiliki keyakinan dalam beragama yang kuat akan menimbulkan pengaruh-

²⁶ *Ibid.*

²⁷ *Ibid.* h.310

²⁸ H. Abdul Rahman, "Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam (Tinjauan Epistemologis dan Isi Materi)". *Jurnal Eksis Vol.8 No.1*, (Mar 2012: 2001 – 2181), h.2054

²⁹ Dr. Deden Makbuloh, M.Ag, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h.34

pengaruh positif yang luar biasa dalam menjalani kehidupan,³⁰ maka dari itu pembelajaran pendidikan agama islam sangatlah penting dalam membangun dasar keimanan seorang manusia.

E. Materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah di Makkah

E.1. Substansi Dakwah Rasulullah saw. di Mekah

a. Kerasulan Nabi Muhammad saw. dan Wahyu Pertama

Nabi Muhammad saw. pertama kali diangkat menjadi rasul pada malam hari tanggal 17 Ramadhan saat usianya 40 tahun. Malaikat Jibril datang untuk membacakan wahyu pertama yang disampaikan kepada Nabi Muhammad saw., yaitu *Q.S. al-'Alāq*. Nabi Muhammad saw. diperintahkan membacanya, namun Rasulullah saw. berkata bahwa ia tak bisa membaca. Malaikat Jibril mengulangi permintaannya, tetapi jawabannya tetap sama. Surat Al-Alaq 1-5 adalah wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad saw. sebagai awal diangkatnya sebagai rasul. Kemudian, Nabi Muhammad saw. menerima ayat-ayat *al-Qur'ān* secara berangsur-angsur dalam jangka waktu 23 tahun. Ayat-ayat tersebut diturunkan berdasarkan kejadian faktual yang sedang terjadi sehingga hampir setiap ayat *al-Qur'ān* turun disertai oleh *Asbābun Nuzul* (sebab/kejadian yang mendasari turunnya ayat). Ayat-ayat yang turun sejauh itu dikumpulkan sebagai kompilasi bernama *al-Mushaf* yang juga dinamakan *al Qur'ān*.

³⁰ *Ibid, h.20*

Jibril menyampaikan wahyu pertama yaitu firman Allah Swt. *Q.S. al-'Alaq/96:1-5* sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dengan nama Tuhanmu yang Maha Pemurah, yang mengajar manusia dengan perantaraan (menulis, membaca). Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. al-'Alaq/96:1-5)

b. Ajaran-Ajaran Pokok Rasulullah saw. di Mekah

1. Aqidah

Rasulullah saw. diutus oleh Allah Swt. untuk membawa ajaran *tauhid*. Masyarakat Arab yang saat ia dilahirkan bahkan jauh sebelum ia lahir, hidup dalam praktik kemusyrikan. Ia sampaikan kepada kaum Quraisy bahwa Allah Swt. Maha Pencipta. Segala sesuatu di alam ini, langit, bumi, matahari, bintang-bintang, laut, gunung, manusia, hewan, tumbuhan, batu-batuan, air, api, dan lain sebagainya itu merupakan ciptaan Allah Swt. Karena itu, Allah Swt. Mahakuasa atas segala sesuatu, sedangkan manusia lemah tak berdaya. Ia Mahaagung (Mulia) sedangkan manusia rendah dan hina. Selain Maha Pencipta dan Mahakuasa, Ia pelihara seluruh makhluk-Nya dan Ia sediakan seluruh kebutuhannya, termasuk manusia. Selanjutnya, Nabi Muhammad saw. juga mengajarkan bahwa Allah Swt. itu Maha Mengetahui. Allah Swt. mengajarkan manusia berbagai macam ilmu pengetahuan yang tidak diketahuinya dan cara

memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan tersebut. Ajaran keimanan ini, yang merupakan ajaran utama yang diembankan kepada ia bersumber kepada wahyu-wahyu Ilahi. Banyak sekali ayat *al-Qur'ān* yang memerintahkan beliau agar menyampaikan keimanan sebagai pokok ajaran Islam yang sempurna. Allah Swt. berfirman:

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ۝ ۱ اللَّهُ الصَّمَدُ ۝ ۲ لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ ۝ ۳ وَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ ۝ ٤

Artinya: “Katakanlah (Muhammad), “Dialah Allah Swt., Yang Maha Esa. Allah Swt. tempat meminta segala sesuatu. (Allah Swt.) tidak beranak dan tidak pula diperanakkan. Dan tidak ada sesuatu yang setara dengan Dia.” (Q.S. *al-Ikhlaś*/112:1-4)

Ajaran *tauhid* ini berbekas sangat dalam di hati Nabi dan para pengikutnya sehingga menimbulkan keyakinan yang kuat, mapan, dan tak tergoyahkan. Dengan keyakinan ini, para sahabat sangat percaya bahwa Allah Swt. tidak akan membiarkan mereka dalam kesulitan dan penderitaan. Dengan keyakinan ini pula, mereka percaya bahwa Allah Swt. akan memberikan kebahagiaan hidup kepada mereka. Dengan keyakinan ini pula, para sahabat terbebas dari pengaruh kekayaan dan kesenangan duniawi. Dengan keyakinan ini pula, para sahabat mampu bersabar dan bertahan serta tetap berpegang teguh pada agama ketika mereka mendapatkan tantangan dan siksaan yang amat keji dari pemuka-pemuka Quraisy. Dengan keyakinan seperti ini pulalah, Nabi Muhammad saw. dapat mengatakan dengan mantap kepada Abu Thalib:

“Paman, demi Allah, sekalipun mereka meletakkan matahari di tangan kananku dan rembulan di tangan kiriku agar aku meninggalkan tugas ini, sungguh tidak akan aku tinggalkan. Biarlah nanti Allah Swt. yang akan membuktikan apakah saya memperoleh kemenangan (berhasil) atau binasa karenanya”.

Ini pula yang menjadi rahasia mengapa Bilal bin Rabbah dapat bertahan atas siksaan yang ia terima dengan tetap mengucapkan “Allah Maha Esa” secara berulang-ulang.

2. Akhlak Mulia

Dalam hal akhlak, Nabi Muhammad saw. tampil sebagai teladan yang baik (ideal). Sejak sebelum menjadi nabi, ia telah tampil sebagai sosok yang jujur sehingga diberi gelar oleh masyarakatnya sebagai *al-Amin* (yang dapat dipercaya). Selain itu, Nabi Muhammad saw. merupakan sosok yang suka menolong dan meringankan beban orang lain. Ia juga membangun dan memelihara hubungan kekeluargaan serta persahabatan. Nabi Muhammad saw. tampil sebagai sosok yang sopan, lembut, menghormati setiap orang, dan memuliakan tamu. Selain itu, Nabi Muhammad saw. juga tampil sebagai sosok yang berani dalam membela kebenaran, teguh pendirian, dan tekun dalam beribadah. Nabi Muhammad saw. mengajak agar sikap dan perilaku yang tidak terpuji yang dilakukan masyarakat Arab seperti berjudi, meminum minuman keras (*khamr*), berzina, membunuh, dan kebiasaan buruk lainnya ditinggalkan. Selain karena pribadi ia dengan akhlaknya yang luhur, ajaran untuk memperbaiki akhlak juga bersumber dari Allah Swt. Firman-Nya:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ١٠

Artinya: “Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara, karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu (yang berselisih) dan bertakwallah kepada Allah Swt. agar kamu mendapat rahmat.” (Q.S. al-Hujurāt/49:10).

Keterangan di atas memberikan penjelasan kepada kita, bagaimana Rasulullah saw. memadukan teori dengan praktik. Ia mengajarkan akhlak mulia kepada masyarakatnya, sekaligus juga membuktikannya dengan perilakunya yang sangat luhur. Akhlak Rasulullah saw. adalah apa yang dimuat di dalam *al-Qur'ān* itu sendiri. Ia tidak hanya mengajarkan, tetapi juga mencontohkan dengan akhlak terpuji. Hal ini diakui oleh seorang penulis Barat, Michael H. Hart dalam bukunya yang berjudul “100 Tokoh Paling Berpengaruh di Dunia” dengan menempatkan Rasulullah saw. sebagai manusia tersukses mengubah perilaku manusia yang biadab menjadi manusia yang beradab.

E.2. Strategi Dakwah Rasulullah saw. di Mekkah

Dalam mendakwahkan ajaran-ajaran Islam yang sangat *fundamental* dan *universal*, Rasulullah saw. tidak serta-merta melakukannya dengan tergesa-gesa. Ia mengerti benar bagaimana kondisi masyarakat Arab saat itu yang bergelimang dengan *kemaksiatan* dan praktik-praktik *kemunkaran*. Mengubah pola pikir dan kebiasaan-kebiasaan atau adat-istiadat bangsa Arab khususnya kaum Quraisy bukanlah perkara mudah. Kebiasaan yang telah dilakukan secara turun-temurun sejak ratusan tahun silam, ditambah lagi dengan pengaruh agama *Nasrani* dan *Yahudi* yang sudah dikenal lama bahkan sudah banyak penganutnya. Ada dua tahapan yang dilakukan Rasulullah saw. dalam menjalankan misi dakwah tersebut, yaitu dakwah secara sembunyi-sembunyi yang hanya terbatas di

kalangan keluarga dan sahabat terdekat dan dakwah secara terang-terangan kepada *khalayak* ramai.

a. Dakwah secara Rahasia/Diam-diam (*al-Da'wah bi al-Sirr*)

Agar tidak menimbulkan keresahan dan kekacauan di kalangan masyarakat Quraisy, Rasulullah saw. memulai dakwahnya secara sembunyi-sembunyi (*al-Da'wah bi al-Sirr*). Hal tersebut dilakukan mengingat kerasnya watak suku Quraisy dan keteguhan mereka berpegang pada keyakinan dan penyembahan *berhala*. Pada tahap ini, Rasulullah saw. memfokuskan dakwah Islam hanya kepada orang-orang terdekat, yaitu keluarga dan para sahabatnya. Rumah Rasulullah saw (*Dārul Arqam*) dijadikan sebagai pusat kegiatan dakwah. Di tempat itulah, ia menyampaikan risalah-risalah *tauhid* dan ajaran Islam lainnya yang diwahyukan Allah Swt. kepadanya. Rasulullah saw. secara langsung menyampaikan dan memberikan penjelasan tentang ajaran Islam dan mengajak pengikutnya untuk meninggalkan agama nenek

moyang mereka, yaitu dari menyembah *berhala* menuju penyembahan kepada Allah Swt. Karena sifat dan pribadinya yang sangat terpercaya dan terjaga dari hal-hal tercela, tanpa ragu para pengikutnya, baik dari kalangan keluarga maupun para sahabat menyatakan ketauhidan dan keislaman mereka di hadapan Rasulullah saw. Orang-orang pertama (*as-sābiqun al-awwalun*) yang mengakui kerasulan Nabi Muhammad saw. dan menyatakan keislamannya adalah: Siti Khadijah (istri), Ali bin Abi Thalib (adik sepupu), Zaid bin Harisah

(pembantu yang diangkat menjadi anak), dan Abu Bakar Siddik (sahabat). Selanjutnya secara perlahan tapi pasti, pengikut Rasulullah saw. makin bertambah. Di antara mereka adalah Uḡman bin Affan, Zubair bin Awwam, Said bin AbiWaqas, Abdurrahman bin ‘Auf, °aha bin Ubaidillah, Abu Ubaidillah bin Jarrah, Fatimah bin Khattab dan suaminya Said bin Zaid al-Adawi, Arqam bin Abil Arqam, dan beberapa orang lainnya yang berasal dari suku *Qurasy*. Bagaimana ajaran Islam bisa diterima dan dianut oleh mereka yang sebelumnya terbiasa dengan adat-istiadat masyarakat Arab yang begitu mengakar kuat? Bagaimana mereka meyakini agama baru yang dibawa oleh Rasulullah saw. sebagai agama paling benar dan sempurna kemudian menjadi pemeluknya? Bagaimana pula reaksi orang-orang yang mengetahui bahwa mereka telah meninggalkan agama nenek moyang, yaitu menyembah *berhala*?

Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut di antaranya adalah seperti berikut.

- a. Pribadi Rasulullah saw. yang begitu luhur dan agung. Tidak pernah ia melakukan hal-hal yang tercela dan hina. Ia adalah pribadi yang sangat jujur dan amanah (*al-Amin*), sabar, bijaksana, dan lemah-lembut dalam menyampaikan ajakan serta ajaran Islam.
- b. Ajaran Islam yang rasional, logis, dan *universal*, menghargai hak-hak asasi manusia, memberikan hak yang sama, keadilan, dan kepastian hidup setelah mati.

- c. Menyempurnakan ajaran-ajaran sebelumnya, yaitu ajaran-ajaran yang dibawa oleh para rasul terdahulu berupa penyembahan terhadap Allah Swt., berbuat baik terhadap sesama, menjaga kerukunan, larangan perbuatan tercela seperti membunuh, berzina dan lain sebagainya.
- d. Kesadaran akan tradisi dan kebiasaan-kebiasaan lama yang begitu jauh dari nilai-nilai ketuhanan dan nilai-nilai kemanusiaan. Berdakwah secara diam-diam atau rahasia (*al-Da'wah bi al-Sirr*) ini dilaksanakan Rasulullah saw. selama lebih kurang tiga tahun. Setelah memperoleh pengikut dan dukungan dari keluarga dan para sahabat, selanjutnya Rasulullah saw. mengatur strategi dan rencana agar ajaran Islam dapat diajarkan dan disebarluaskan secara terbuka.

b. Dakwah secara Terang-terangan (*al-Da'wah bi al-Jahr*)

Dakwah secara terang-terangan (*al-Da'wah bi al-Jahr*) dimulai ketika Rasulullah saw. menyeru kepada orang-orang Mekah. Ia berdiri di atas sebuah bukit dan berteriak dengan suara lantang memanggil mereka. Beberapa keluarga Quraisy menyambut seruannya. Kemudian, ia berpaling kepada sekumpulan orang sambil berkata, “Wahai orang-orang! Akankah kalian percaya jika saya katakan bahwa musuh Anda sekalian telah bersiaga di sebelah bukit (*Šafa*) ini dan berniat menyerang nyawa dan harta kalian?” Mereka menjawab, “Kami tak mendengar Anda berbohong sepanjang hayat kami.” Ia lalu berkata, “Wahai bangsa Qurasy! Selamatkanlah dirimu dari neraka. Saya tak dapat menolong

Anda di hadapan Allah Swt. Saya peringatkan Anda sekalian akan siksaan yang pedih!” Ia menambahkan, “Kedudukan saya seperti penjaga, yang mengamati musuh dari jauh dan segera berlari kepada kaumnya untuk menyelamatkan dan memperingatkan mereka tentang bahaya yang akan datang.” Seriring dengan itu, turun pula wahyu Allah Swt. agar Rasulullah saw. melakukannya secara terang-terangan dan terbuka. Mengenai hal tersebut, Allah Swt. berfirman, yang artinya:

وَأَنْذِرْ عَشِيرَتَكَ الْأَقْرَبِينَ ٢١٤ وَأَخْفِضْ جَنَاحَكَ لِمَنِ اتَّبَعَكَ مِنَ الْمُؤْمِنِينَ
٢١٥ فَإِنْ عَصَوْكَ فَقُلْ إِنَّي بِرِيءٍ مِّمَّا تَعْمَلُونَ ٢١٦

“Maka sampaikanlah (Muhammad) secara terang-terangan segala apa yang diperintahkan (kepadamu) dan berpalinglah dari orang yang musyrik.” (Q.S. al-hijr/15:94). Baca pula firman Allah dalam Q.S. asy-Syua’ara/26:214-216.

Berdasarkan ayat-ayat di atas, Rasulullah saw. yakin bahwa sudahsaatnya ia dan para pengikutnya untuk menyebarluaskan ajaran Islam secara terbuka dan terang-terangan. Dengan dukungan istrinya Siti Khadijah, paman yang setia membelanya, yaitu Abu Thalib, serta para sahabat dan pengikutnya yang setia ditambah pula dengan keyakinan bahwa Allah Swt. senantiasa menyertai, dimulailah dakwah suci ini. Pertama-tama dakwah dilakukan kepada sanak keluarga, kemudian kepada kaumnya, dan penduduk Kota Mekah yang saat itu penyembahan *berhala* begitu kuat. Dari kalangan keluarga, ia mengajak paman-pamannya termasuk Abu Lahab dan Abu Jahal yang terkenal sangat menentang dakwah Rasul. Mereka menolak mentah-mentah ajakan Rasulullah saw. seraya mengatakan bahwa agama merekalah yang paling benar.

Penolakan yang disertai ejekan, cemoohan, hinaan bahkan ancaman tersebut tidak lantas membuat Rasulullah saw. berputus asa dan berhenti melakukan dakwah. Justru beliau makin tertantang untuk terus mengajak masyarakat memeluk agama *tauhid*. Melihat kenyataan tersebut, Abu Lahab, Abu Sufyan, dan kalangan bangsawan serta pemuka Quraisy lainnya, meminta para penyairpenyair Quraisy untuk mengolok-olok dan mengejek Nabi Muhammad saw. Selain itu, mereka juga menuntut Muhammad untuk menampilkan *mukjizatnya* seperti apa yang telah ditampilkan oleh Musa as. dan Isa as. Seperti menjadikan bukit *Šafa* dan *Marwah* berubah menjadi bukit emas, menghidupkan orang yang sudah mati, menghalau bukit-bukit yang mengelilingi Mekah, memancarkan mata air yang lebih baik dari zam. Tidak sampai di situ, bahkan mereka mengolok-olok Nabi dengan menyatakan mengapa Allah Swt. tidak menurunkan wahyu tentang harga barang-barang dagangan agar mereka dapat berspekulasi.

Semua cemoohan, ejekan, dan ancaman yang ditujukan kepada Rasulullah saw. dan para pengikutnya makin melecut semangat Rasulullah saw. dengan terus bertambahnya jumlah pengikutnya. Pelan tapi pasti, pengaruh Rasulullah saw. dan ajaran Islam semakin diterima oleh masyarakat Mekah yang telah muak dengan praktik-praktik kotor *jahiliah*. Kenyataan ini mendorong para pemuka Quraisy datang kembali kepada Abu Thalib, paman yang selalu membela Rasul. Mereka membawa seorang pemuda yang gagah yang bernama Umarah bin al-Walid bin al-Mugirah untuk ditukarkan dengan

Nabi Muhammad saw. yang ditolak oleh Abu Thalib. Nabi Muhammad saw. terus saja berdakwah.

Untuk yang ketiga kalinya, para pembesar Quraisy datang kepada Abu Thalib. Mereka berkata, “Wahai Abu Thalib, Anda orang yang terhormat dan terpandang di kalangan kami. Kami telah meminta Anda untuk menghentikan kemenakanmu, tetapi Anda tidak juga memenuhi tuntutan kami! Kami tidak akan tinggal diam menghadapi orang yang memaki nenek moyang kami, tidak menghormati harapan-harapan kami, dan mencacimaki *berhala-berhala* kami. Sebaiknya, Anda sendirilah yang menghentikan kemenakan Anda, atau jika tidak, kami akan lawan hingga salah satu pihak binasa”.

Sejak saat itu, orang-orang Quraisy mencaci-maki dan menyiksa kaum muslimin tidak terkecuali Nabi sendiri. Peristiwa yang paling terkenal adalah penyiksaan Bilal (seorang budak dari Abisinia). Ia dipaksa untuk melepaskan agama, dicambuk, dicampakkan di padang pasir, dan dadanya ditindih dengan batu yang lebih besar dari badannya. Dalam siksaan semacam itu, Bilal tetap teguh dengan keyakinannya; mulutnya terus mengucapkan *Ahad, Ahad, ...* (Allah Maha Esa, Allah Maha Esa). Bilal terus menerus mengalami siksaan hingga ia dibeli oleh Abu Bakar Siddik. Sebagai orang kaya, Abu Bakar banyak sekali memerdekakan budak di antaranya adalah budak perempuan Umar bin Khathab. Meskipun Nabi Muhammad saw. telah mendapat perlindungan dari Banu Hasyim dan Banu Muthalib, ia masih juga mengalami penyiksaan. Ummu Jamil, istri Abu Lahab, melemparkan najis ke depan

rumahnya. Demikian juga Abu Jahal yang melemparkan isi perut kambing kepada Nabi Muhammad saw. ketika ia sedang *salat*. Intimidasi dan penyiksaan yang dialami oleh Nabi Muhammad saw. dan para pengikutnya berlangsung dalam kurun waktu yang cukup lama. Kian hari kian keji siksaan yang mereka terima. Namun demikian, Nabi Muhammad saw. dan para sahabatnya tetap tabah dan terus memelihara dan meningkatkan keyakinan dan keimanan mereka. Demikianlah, setiap hari jumlah pengikut Nabi Muhammad saw. terus bertambah.

Kenyataan ini menyesak dada kaum Quraisy. Oleh karena itu, mereka mengutus Utbah bin Rabi'ah untuk bertemu dengan Nabi Muhammad saw. Dalam pertemuannya dengan Nabi Muhammad saw. ia mengatakan, “Wahai anakku, dari segi keturunan engkau mempunyai tempat (bermartabat) di kalangan kami. Kini engkau membawa perkara besar yang menyebabkan kaum Quraisy terpecah belah. Kini dengarkanlah, kami akan menawarkan beberapa hal. Kalau engkau menginginkan harta, kami siap mengumpulkan harta kami sehingga engkau menjadi yang terkaya di antara kami. Jika engkau menginginkan pangkat atau jabatan, kami akan angkat engkau menjadi pemimpin kami, kami tak akan memutuskan satu perkara tanpa persetujuanmu. Kalau kedudukan raja yang engkau cari, kami akan nobatkan engkau menjadi raja. Jika engkau mengidap penyakit syaraf yang tidak dapat engkau sembuhkan, akan kami usahakan penyembuhannya dengan biaya yang kami

tanggung sendiri hingga engkau sembuh”. Mendengar tawaran itu, Nabi Muhammad saw. membacakan surat *al-Sajdah* kepada Utbah.

Usul Utbah tentu tidak dapat mereka terima, sebab mereka belum merasa puas jika belum mengalahkan Nabi Muhammad saw. Karena itu, mereka meningkatkan penyiksaan baik kepada Nabi Muhammad saw. maupun kepada para pengikutnya. Dengan semangat kerasulannya serta keyakinan akan kebenaran ajaran Ilahi, gerakan dakwah Rasulullah saw. makin tersebar luas. Teman, sahabat, bahkan orang yang tidak dikenalnya, baik dari kalangan bangsawan terhormat maupun dari golongan hamba sahaya banyak yang mendengar dan memahami ajaran Islam, kemudian memeluk agama Islam dan beriman kepada Allah Swt. Rasulullah saw. makin tegas, lantang dan berani, tetapi tetap komitmen terhadap tugas, fungsi dan wewenangnya sebagai rasul utusan Allah Swt.



E.3. Reaksi Kafir Quraisy terhadap Dakwah Rasulullah saw.

Sebagaimana yang telah disinggung pada bagian sebelumnya, kaum kafir Quraisy terus berupaya menggalang kekuatan agar Rasulullah saw. dan upayanya dalam penyebaran ajaran Islam dapat dihentikan. Berbagai upaya mereka lakukan, mulai mengajak berdialog dengan mengiming-imingi berbagai bantuan hingga kekerasan yang dilakukan terhadap Rasulullah saw. dan para sahabat serta pengikut ajarannya. Puncak dari kejengkelan mereka adalah dengan cara memboikot Rasulullah saw. dan para sahabatnya serta pengikutnya dari boikot

ekonomi dan politik. Apa yang menyebabkan mereka begitu keras menolak dan geram terhadap ajaran yang dibawa Rasulullah saw.?

Apa yang salah dengan ajaran tentang kebenaran dan kasih sayang yang merupakan idaman semua manusia beradab? Sebetulnya mereka mengetahui dan memahami betul bahwa ajaran Ilahi yang dibawa Rasulullah saw. adalah ajaran yang lurus, benar, dan *haq*. Ada beberapa alasan mengapa kaum kafir menolak dan menentang ajaran yang dibawa Rasulullah saw, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Kesombongan dan Keangkuhan

Bangsa Arab *jahiliyah* dikenal sebagai bangsa yang sangat angkuh dan sombong. Mereka menganggap bahwa semua yang telah mereka lakukan adalah sesuatu yang benar. Mereka menganggap mereka tidak salah dengan apa yang mereka lakukan. Kesombongan mereka tercermin dari *sya'ir-sya'ir* yang mereka buat, terutama kesombongan kaum Quraisy yang merasa suku mereka yang paling terhormat dan paling berpengaruh. Mereka memandang bahwa mereka lebih mulia dan tinggi derajatnya dari golongan bangsa Arab lainnya. Mereka tidak menerima ajaran persamaan hak dan derajat yang dibawa Islam. Oleh karenanya, mengakui dan menerima ajaran Islam yang dibawa oleh Rasulullah saw. akan menurunkan dan menjatuhkan derajat dan martabat serta mengancam kedudukan mereka.

b. Fanatisme Buta terhadap Leluhur

Kebiasaan yang telah mengakar kuat dan turun-temurun dalam melaksanakan penyembahan *berhala* dan kemusyrikan lainnya, menyebabkan mereka sangat sulit menerima ajaran *tauḥīd* dan menyembah Allah Swt. yang *Ahad*. Kebiasaan tersebut sudah mengkristal dan berakar, mereka sangat sulit diberikan pemahaman bertauḥīd. Tuhan bagi mereka diwujudkan dalam bentuk *berhala-berhala* yang mereka buat sendiri sejak ratusan tahun lalu. *Fanatisme* terhadap ajaran leluhur jelas-jelas telah menenggelamkan mereka ke dalam kesesatan yang nyata. Fakta tersebut ditegaskan oleh Allah Swt. dalam firmanNya:

وَإِذَا قِيلَ لَهُمْ تَعَالَوْا إِلَىٰ مَا أَنزَلَ اللَّهُ وَإِلَىٰ الرَّسُولِ قَالُوا حَسْبُنَا مَا وَجَدْنَا عَلَيْهِ
ءَابَاءَنَا أُولَٰئِكَ كَانَ ءَابَاؤُهُمْ لَا يَعْلَمُونَ شَيْئًا وَلَا يَهْتَدُونَ ١٠٤

“Dan apabila dikatakan kepada mereka, “Marilah (mengikuti) apa yang diturunkan Allah Swt. dan (mengikuti) Rasul.” Mereka menjawab, “Cukuplah bagi kami apa yang kami dapati nenek moyang kami (mengerjakannya).” Apakah (mereka akan mengikuti) juga nenek moyang mereka walaupun nenek moyang mereka itu tidak mengetahui apa-apa dan tidak (pula) mendapat petunjuk?” (Q.S. al- Mā'idah/5:104)

c. Eksistensi dan Persaingan Kekuasaan

Penolakan mereka terhadap ajaran Rasulullah saw. secara politis dapat melemahkan eksistensi dan pengaruh kekuasaan mereka. Jika mereka menerima Rasulullah saw. dengan ajaran yang dibawanya, tentu saja akan berakibat pada lemahnya pengaruh dan kekuasaan mereka. Kekuasaan dan pengaruh yang selama ini mereka dapatkan dengan menghalalkan berbagai cara, tentu sangat bertolak belakang dengan ajaran Rasulullah saw. Itulah sebabnya, mereka “mati-

matian” mempertahankan eksistensi dan keberadaan mereka untuk menolak Rasulullah saw.

E.4. Contoh-Contoh Penyiksaan Quraisy terhadap Rasulullah saw. dan Para Pengikutnya

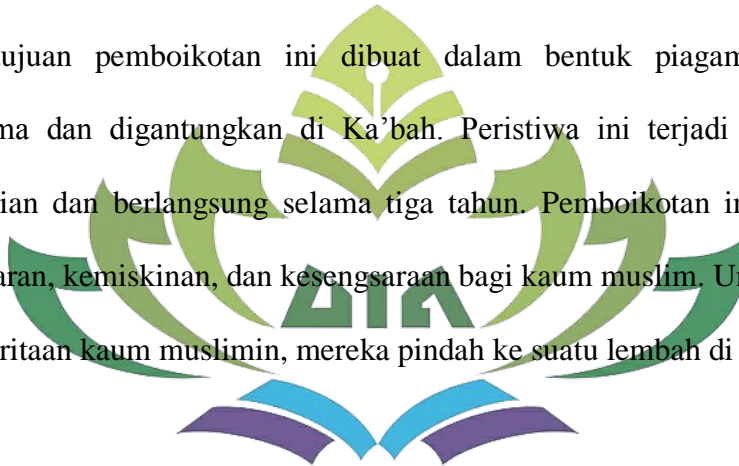
Berikut adalah contoh-contoh penyiksaan kafir *Quraisy* terhadap Rasulullah saw. dan para pengikutnya:

1. Suatu hari, Abu Jahal melihat Rasulullah saw. di *Šafa*, ia mencerca dan menghina tapi tidak ditanggapi oleh Rasulullah saw. dan ia beranjak pulang. Kemudian, Abu Jahal pun bergabung dengan kelompoknya kaum Quraisy di samping Ka’bah. Mendengar kejadian tersebut, Hamzah, paman Rasulullah saw., marah seraya bangkit mencari Abu Jahal. Ia kemudian menemukan Abu Jahal yang sedang duduk di samping Ka’bah dengan kelompoknya kaum Quraisy. Tanpa banyak bicara, ia langsung mengangkat busur dan memukulkannya ke kepala Abu Jahal hingga tengkoraknya terluka. “Engkau mencerca dia (Rasulullah saw.), padahal aku sudah memeluk agamanya. Aku menempuh jalan yang ia tempuh. Jika mampu, ayo, lawan aku!” tantang Hamzah.

2. Suatu hari, Uqbah bin Abi Mu’it melihat Rasulullah saw. ber*Tawaf*, lalu menyiksanya. Ia menjerat leher Rasulullah saw. dengan sorbannya dan menyeret ke luar masjid. Beberapa orang datang menolong Rasulullah saw. karena takut kepada Bani Hasyim.

3. Penyiksaan lain dilakukan oleh pamannya sendiri, yaitu Abu Lahab dan istrinya Ummu Jamil yang tiada tara kejinya. Rasulullah saw. bertetangga dengan mereka. Mereka tak pernah berhenti melemparkan barang-barang kotor kepadanya. Suatu hari mereka melemparkan kotoran domba ke kepala Nabi. Sekali lagi Hamzah membalasnya dengan menimpakan barang yang sama ke kepala Abu Lahab.

4. Quraisy memboikot kaum muslimin Kaum Quraisy memutuskan segala bentuk hubungan perkawinan dan perdagangan dengan Bani Hasyim. Persetujuan pemboikotan ini dibuat dalam bentuk piagam, ditandatangani bersama dan digantungkan di Ka'bah. Peristiwa ini terjadi pada tahun ke-7 kenabian dan berlangsung selama tiga tahun. Pemboikotan ini mengakibatkan kelaparan, kemiskinan, dan kesengsaraan bagi kaum muslim. Untuk meringankan penderitaan kaum muslimin, mereka pindah ke suatu lembah di luar Kota Mekah.



E.5. Perjanjian Aqabah

Kerasnya penolakan dan perlawanan Quraisy, mendorong Nabi Muhammad saw. melancarkan dakwahnya kepada *kabilah-kabilah* Arab di luar suku Quraisy. Dalam melakukan dakwah ini, Nabi Muhammad saw. tidak saja menemui mereka di Ka'bah pada saat musim haji, ia juga mendatangi perkampungan dan tempat tinggal para kepala suku. Tanpa diketahui oleh seorang pun, Nabi Muhammad saw. pergi ke Taif. Di sana ia menemui saqif dengan harapan agar ia dan masyarakatnya mau menerimanya dan memeluk Islam.

Saqif dan masyarakatnya menolak Nabi dengan kejam. Meski demikian Nabi berlapang dada dan meminta saqif untuk tidak menceritakan kedatangannya ke Taif agar ia tidak mendapat malu dari orang Quraisy. Permintaan itu tidak dihiraukan oleh saqif, bahkan ia menghasut masyarakatnya untuk mengejek, menyoraki, mengusir, dan melempari Nabi. Selain itu Nabi mendatangi *Bani Kindah*, *Bani Kalb*, *Bani Hanifah*, dan *Bani Amir bin Sa'sa'ah* ke rumah-rumah mereka. Tak seorang pun dari mereka yang mau menyambut dan mendengar dakwah Nabi. Bahkan, *Bani Hanifah* menolak dengan cara yang sangat buruk. Amir menunjukkan ambisinya, ia mau menerima ajakan Nabi dengan syarat jika Nabi memperoleh kemenangan, kekuasaan harus berada di tangannya. Pengalaman tersebut mendorong Nabi Muhammad saw. berkesimpulan bahwa tidak mungkin lagi mendapat dukungan dari Quraisy dan *kabilah-kabilah* Arab lainnya. Karena itu, Nabi Muhammad saw. mengalihkan dakwahnya kepada *kabilah-kabilah* lain yang ada di sekitar Mekah yang datang berziarah setiap tahun ke Mekah. Jika musim *ziarah* tiba, Nabi Muhammad saw. pun mendatangi *kabilah-kabilah* itu dan mengajak mereka untuk memeluk Islam. Tak berapa lama kemudian, tanda-tanda kemenangan datang dari Yastrib (Madinah).

Nabi Muhammad saw. sesungguhnya punya hubungan emosional dengan Yastrib. Di sanalah ayahnya dimakamkan, di sana pula terdapat famili-familinya dari *Bani Najjar* yang merupakan keluarga kakeknya, Abdul MuThalib dari pihak ibu. Karena itu, tidak mengherankan apabila di tempat ini kelak Nabi Muhammad saw. mendapat kemenangan dan Islam berkembang dengan amat

pesat. Yastrib merupakan kota yang dihuni oleh orang *Yahudi* dan Arab dari suku *Aus* dan *Khazraj*. Kedua suku ini selalu berperang merebut kekuasaan. Hubungan *Aus* dan *Khazraj* dengan *Yahudi* membuat mereka memiliki pengetahuan tentang agama *samawi*. Inilah salah satu faktor yang menyebabkan kedua suku Arab tersebut lebih mudah menerima kehadiran Nabi Muhammad saw. Ketika *Yahudi* mengalami kekalahan, suku *Aus* dan *Khazraj* menjadi penguasa di Ya'rib. *Yahudi* tidak tinggal diam, mereka berusaha mengadu domba *Aus* dan *Khazraj* yang akhirnya menimbulkan perang saudara yang dimenangkan oleh *Aus*.

Sejak saat itu, orang-orang *Yahudi* yang sebelumnya terusir dapat kembali tinggal di Yastrib. *Aus* dan *Khazraj* menyadari derita dan kerugian yang mereka alami akibat permusuhan mereka. Oleh karena itu, mereka sepakat mengangkat Abdullah bin Muhammad dari suku *Khazraj* sebagai pemimpin. Namun, hal itu tidak terlaksana disebabkan beberapa orang *Khazraj* pergi ke Mekah pada musim *ziarah* (haji). Kedatangan orang-orang *Khazraj* ke Mekah diketahui oleh Nabi Muhammad saw., dan ia pun segera menemui mereka. Setelah Nabi berbicara dan mengajak mereka untuk memeluk agama Islam, mereka pun saling berpandangan dan salah seorang dari mereka berkata, “Sungguh inilah Nabi yang pernah dijanjikan oleh orang-orang *Yahudi* kepada kita, dan jangan sampai mereka (*Yahudi*) mendahului kita.” Setelah itu, mereka kembali ke Ya'rib dan menyampaikan berita kenabian Muhammad saw. Mereka menyatakan kepada masyarakatnya bahwa mereka telah menganut Islam. Berita dan pernyataan yang mereka sampaikan mendapat sambutan yang baik dari masyarakat. Pada musim

ziarah tahun berikutnya, datanglah 12 orang penduduk Ya'rib menemui Nabi Muhammad saw. di *Aqabah*. Di tempat ini mereka berikrar kepada Nabi yang kemudian dikenal dengan Perjanjian *Aqabah I*.

Pada Perjanjian *Aqabah I* ini, orang-orang Yastrib berjanji kepada Nabi untuk tidak menyekutukan Tuhan, tidak mencuri, tidak berzina, tidak membunuh anak-anak, tidak mengumpat dan memfitnah, baik di depan atau di belakang, jangan menolak berbuat kebaikan. Siapa mematuhi semua itu akan mendapat pahala surga dan kalau ada yang melanggar, persoalannya kembali kepada Allah Swt. Selanjutnya, Nabi menugaskan Mus'ab bin Umair untuk membacakan *al-Qurān*, mengajarkan Islam serta seluk-beluk agama Islam kepada penduduk Yastrib. Sejak itu, Mus'ab tinggal di Ya'rib. Jika musim *ziarah* tiba, ia berangkat ke Mekah dan menemui Nabi Muhammad saw. Dalam pertemuan itu, Mus'ab menceritakan perkembangan masyarakat muslim Yastrib yang tangguh dan kuat. Berita ini sungguh menggembirakan Nabi dan menimbulkan keinginan dalam hati Nabi untuk *hijrah* ke sana. Pada tahun 622 M, peziarah Ya'rib yang datang ke Mekah berjumlah 75 orang, dua orang di antaranya perempuan. Kesempatan ini digunakan Nabi melakukan pertemuan rahasia dengan para pemimpin mereka. Pertemuan Nabi dengan para pemimpin Ya'rib yang berziarah ke Mekah disepakati di *Aqabah* pada tengah malam pada hari-hari *Tasyriq* (tidak sama dengan hari *Tasyriq* yang sekarang). Malam itu, Nabi Muhammad saw. ditemani oleh pamannya, Abbas bin Abdul Mu'alib (yang masih memeluk agama nenek

moyangnya) menemui orang-orang Yastrib. Pertemuan malam itu kemudian dikenal dalam sejarah sebagai Perjanjian Aqabah II.

Pada malam itu, mereka berikrar kepada Nabi sebagai berikut, “Kami berikrar, bahwa kami sudah mendengar dan setia di waktu suka dan duka, di waktu bahagia dan sengsara, kami hanya akan berkata yang benar di mana saja kami berada, dan di jalan Allah Swt. ini kami tidak gentar terhadap ejekan dan celaan siapapun.” Setelah masyarakat Yastrib menyatakan ikrar mereka, Nabi berkata kepada mereka, “Pilihkan buat saya dua belas orang pemimpin dari kalangan kalian yang menjadi penanggung jawab masyarakatnya”. Mereka memilih sembilan orang dari Khazraj dan tiga orang dari Aus. Kepada dua belas orang itu, Nabi mengatakan, “Kalian adalah penanggung jawab masyarakat kalian seperti pertanggungjawaban pengikut-pengikut Isa bin Maryam. Terhadap masyarakat saya, sayalah yang bertanggung jawab.” Setelah ikrar selesai, tiba-tiba terdengar teriakan yang ditujukan kepada kaum Quraisy, “Muhammad dan orang-orang murtad itu sudah berkumpul akan memerangi kamu!”. Semua kaget dan terdiam. Tiba-tiba Abbas bin Ubadah, salah seorang peserta ikrar, berkata kepada Nabi, “Demi Allah Swt. yang mengutus Anda berdasarkan kebenaran, jika Nabi mengizinkan, besok penduduk Mina akan kami ‘habisi’ dengan pedang kami.” Lalu, Nabi Muhammad saw. menjawab, “Kita tidak diperintahkan untuk itu, kembalilah ke kemah kalian!” Keesokan harinya, mereka bangun pagi-pagi sekali dan segera bergegas pulang ke *Yastrib*.

E.5. Peristiwa *Hijrah* Kaum Muslimin

1. *Hijrah* ke Abisinia (Habsyi)

Untuk menghindari bahaya penyiksaan, Nabi Muhammad saw. menyarankan para pengikutnya untuk *hijrah* ke Abisinia (Habsyi). Para sahabat pergi ke Abisinia dengan dua kali *hijrah*. *Hijrah* pertama sebanyak 15 orang; sebelas orang laki-laki dan empat orang perempuan. Mereka berangkat secara sembunyi-sembunyi dan sesampainya di sana, mereka mendapatkan perlindungan yang baik dari Najasyi (sebutan untuk Raja Abisinia). Ketika mendengar keadaan Mekah telah aman, mereka pun kembali lagi. Namun, mereka kembali mendapatkan siksaan melebihi dari sebelumnya. Karena itu, mereka kembali *hijrah* untuk yang kedua kalinya ke Abisinia (tahun kelima dari kenabian atau tahun 615 M). Kali ini mereka berangkat sebanyak 80 orang lakilaki, dipimpin oleh Ja'far bin Abi Thalib. Mereka tinggal di sana hingga sesudah Nabi *hijrah* ke Yastrib (Madinah). Peristiwa *hijrah* ke Abisinia ini dipandang sebagai *hijrah* pertama dalam Islam.

Peristiwa *hijrah* ke Abisinia ini sungguh tidak menyenangkan kaum Quraisy dan menimbulkan kekhawatiran yang sangat besar. Ada dua hal yang dikhawatirkan oleh kaum Quraisy, yaitu: pertama, kaum muslimin akan dapat menjalin hubungan yang luas dengan masyarakat Arab; kedua, kaum muslimin akan menjadi kuat dan kembali ke Mekah untuk menuntut balas. Oleh karena itu, mereka mengutus Amr bin 'As dan Abdullah bin Rabi'ah kepada Najasyi agar mau menyerahkan kaum muslimin yang *berhijrah* ke sana. Dengan mempersembahkan hadiah yang besar kepada Najasyi, kedua utusan itu berkata,

“Paduka Raja, mereka yang datang ke negeri tuan ini adalah budakbudak kami yang tidak punya malu.

Mereka meninggalkan agama nenek moyang mereka dan tidak pula menganut agama Paduka (Kristen); mereka membawa agama yang mereka ciptakan sendiri, yang tidak kami kenal dan tidak juga Paduka. Kami diutus oleh pemimpin-pemimpin mereka, orang-orang tua mereka, paman-paman mereka, dan keluarga-keluarga mereka supaya Paduka sudi mengembalikan orang-orang itu kepada pemimpin-pemimpin kami. Mereka lebih tahu betapa orang-orang itu mencemarkan dan mencerca agama mereka.” Najasyi kemudian memanggil kaum muslimin dan bertanya kepada mereka, “Agama apa ini yang sampai membuat tuan-tuan meninggalkan masyarakat tuan-tuan sendiri?” Kaum muslimin yang diwakili oleh Ja’far bin Abi Talib menjawab, “Paduka Raja, masyarakat kami masyarakat yang bodoh, menyembah berhala, memakan bangkai, melakukan berbagai macam kejahatan, memutuskan hubungan dengan kerabat, tidak baik dengan tetangga, yang kuat menindas yang lemah. Demikianlah keadaan masyarakat kami hingga Allah Swt. mengutus seorang rasul dari kalangan kami sendiri yang kami kenal asal usulnya, jujur, dapat dipercaya, dan bersih. Ia mengajak kami hanya menyembah kepada Allah Swt. Yang Maha Esa, meninggalkan batu-batu dan patung-patung yang selama ini kami dan nenek moyang kami sembah. Ia melarang kami berdusta, menganjurkan untuk berlaku jujur, menjalin hubungan kekerabatan, bersikap baik kepada tetangga, dan menghentikan pertumpahan darah. Ia melarang kami

melakukan segala perbuatan jahat, menggunakan kata-kata dusta dan keji, memakan harta anak yatim, dan mencemarkan nama baik perempuan yang tak bersalah. Ia meminta kami menyembah Allah Swt. dan tidak mempersekutukan-Nya. Jadi, yang kami sembah hanya Allah Swt. Yang Tunggal, tidak mempersekutukan-Nya dengan apa dan siapa pun. Segala yang diharamkan kami jauhi dan yang dihalalkan kami lakukan. Karena itulah kami dimusuhi, dipaksa meninggalkan agama kami. Karena mereka memaksa kami, menganiaya dan menekan kami, kami pun keluar menuju negeri Paduka ini. Padukalah yang menjadi pilihan kami. Senang sekali kami berada di dekat Paduka, dengan harapan di sini tidak ada penganiayaan”. Mendengar pernyataan yang demikian fasih dan santun, akhirnya Raja Najasyi memberikan perlindungan kepada kaum muslimin hingga kemudian mereka hidup untuk beberapa lama di negeri yang jauh dari tanah kelahirannya.

2. *Hijrah ke Madinah*

Peristiwa *Ikrar Aqabah II* ini diketahui oleh orang-orang Quraisy. Sejak itu tekanan, intimidasi, dan siksaan terhadap kaum muslimin makin meningkat. Kenyataan ini mendorong Nabi segera memerintahkan sahabat-sahabatnya untuk *hijrah* ke Yatrib. Dalam waktu dua bulan saja, hampir semua kaum muslimin, sekitar 150 orang telah berangkat ke Yatrib. Hanya Abu bakar dan Ali yang masih menjaga dan membela Nabi di Mekah. Akhirnya, Nabi pun *hijrah* setelah mendengar rencana Quraisy yang ingin membunuhnya. Nabi

Muhammad saw. dengan ditemani oleh Abu Bakar berhijrah ke Yastrib. Sesampai di Quba, 5 km dari Yastrib, Nabi beristirahat dan tinggal di sana selama beberapa hari. Nabi menginap di rumah Umi Kalsum bin Hindun. Di halaman rumah ini Nabi membangun sebuah masjid. Inilah masjid pertama yang dibangun pada masa Islam yang kemudian dikenal dengan Masjid Quba. Tak lama kemudian, Ali datang menyusul setelah menyelesaikan amanah yang diserahkan Nabi kepadanya pada saat berangkat hijrah.

Ketika Nabi memasuki Yastrib, ia dielu-elukan oleh penduduk kota itu dan menyambut kedatangannya dengan penuh kegembiraan. Sejak itu, nama Yastrib diganti dengan *Madinatun Nabi* (Kota Nabi) atau sering pula disebut dengan *Madinatun Munawwarah* (Kota yang Bercahaya). Dikatakan demikian karena memang dari sanalah sinar Islam memancar ke seluruh penjuru dunia.³¹

F. Penelitian yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis android, disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Android Tentang signal-Signal Wasit Futsal Untuk Wasit Futsal di Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan hasil penenelitian ahli terhadap produk yang di kembangkan dalam penelitian dan pengembangan buku saku elektronik perwasitan futsal menunjukan bahwa

³¹ Endi Suhendi dkk "*Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*," Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan'an (2014).

media buku saku elektronik perwasitan tepat, menarik sesuai dan layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik wasit futsal di kabupaten paasuruan. Hasil penilaian calon pengguna produk melalui uji coba dalam kelompok besar menunjukkan bahwa buku sakunelektronik perwasitan futsal sebagai produk yang teruji, tepat, menarik, sesuai dan layak di gunakan oleh wasit futsal di kabupaten pasuruan.³²

2. Buku Saku Gerakan Pramuka Bilingual Berbasis Android. Hasil yang didapat melalui kuisisioner yang telah diujikan pada Siswa SDN Tunggal Sari II, siswa SMPN 2 Kartasura, siswa SMKN 4 Sukoharjo didapat kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran pramuka dengan presentase interpretasi sebesar 96%. Sedangkan kuisisioner hasil kuisisioner yang telah diujikan pada Mahasiswa FKIP UMS dan guru di SDN Tunggal Sari II, SMPN 2 Kartasura dan SMKN 4 Sukoharjo didapatkan hasil 89% dan 96% menyatakan bahwa aplikasi ini sangat sesuai sebagai pedoman bahan ajar.³³

G. Desain Media

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya peneliti mendesain produk awal yang akan dikembangkan yaitu pengembangan media belajar pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makah. Rancangan buku saku berbasis

³² Moh. Syahrone, Siti Nurrochmah, Fahrial Amiq, *Op.Cit.* h.316

³³ Amin Farazi, Umi Fadlillah, "Buku Saku Gerakan Pramuka Bilingual Berbasis Android", *KomuniTi Vol.4 (2), September (2014)*, h.171 (21 Februari 2018)

android ini menggunakan beberapa sumber buku dan sumber yang lain secara *online* sebagai panduan materi.

Pengembangan buku saku berbasis android ini menggunakan seperangkat komputer yang dilengkapi dengan *software* Adobe Flash Professional CS 6 dan Microsoft Word 2010, selain itu dibutuhkan telepon selular dengan sistem operasi berbasis android.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan buku saku berbasis android ini terdiri dari 3 tahap, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan ini menetapkan materi yang akan dibahas yaitu meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah. Selanjutnya materi disusun pada program *Microsoft Word 2010* sesuai dengan pendekatan saintifik.

2. Tahap pembuatan

Pembuatan media buku saku ini dengan program *Adobe Flash Professional CS 6*. Pada media buku saku ini terdapat beberapa bagian, yaitu: Halaman beranda yang terdiri dari halaman biografi penulis, halaman tutorial, halaman menu (pendahuluan, materi, evaluasi dan daftar pustaka) dan tombol keluar. Sedangkan soal evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan penyelesaiannya.

3. Tahap penyelesaian

Setelah selesai, media yang dihasilkan disimpan dalam file berektensi *.apk* yang dijalankan pada telepon selular berbasis android. Tahap penyelesaian dilakukan dengan penginstalan media buku saku pada telepon selular berbasis android.

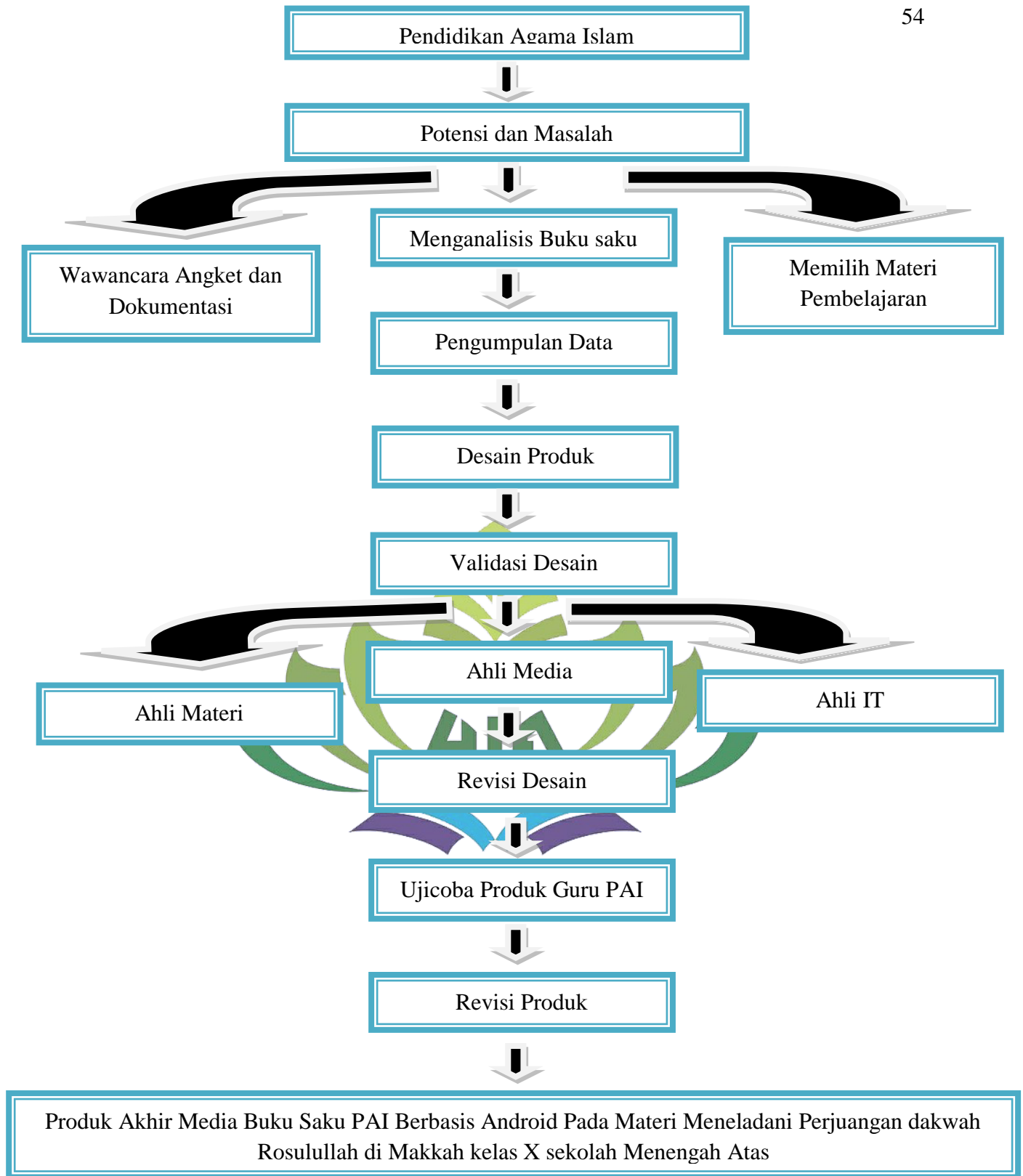
H. Kerangka Pikir

Buku Saku Pendidikan agama Islam berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah periode makkah sebagai salah satu media pembelajaran. Hal ini dikarenakan buku saku pendidikan agama islam berbasis android dapat membantu siswa belajar secara mandiri, selain itu dengan menggunakan sistem android dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah di makkah di luar jam pelajaran.

Untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, pendidik dan peserta didik memerlukan media pembelajaran. Salah satu media bantu yang tepat adalah buku saku pendidikan agama islam berbasis android untuk peserta didik. Dengan adanya buku saku pendidikan agama islam berbasis android ini peserta didik dapat belajar secara mandiri. Buku saku yang akan di buat oleh pengembang merupakan buku saku pendidikan agama islam berbasis android untuk siswa kelas X sekolah menengah atas.

Prosedur pengembangan buku saku pendidikan agama islam berbasis android ini berdasarkan prosedur penelitian Borg ang Grall, yang dapat

melibatkan tujuh langkah utama yaitu langkah pertama melakukan potensi dan masalah yang akan di kembangkan yang meliputi analisis kebutuhan, perumusan tujuan dan pembuatan buku saku. Langkah kedua yaitu perencanaan setelah mendapat hasil melalui wawancara dengan guru pendidikan agama islam permasalahannya yakni kurangnya pemanfaatan handphone android sebagai media pembelajaran. Langkah ketiga desain produk yang meliputi mendesain buku saku, pengumpulan materi, membuat rancangan buku saku, dan membuat bahan ajar yang sesuai dengan langkah penelitian yang diuraikan oleh Borg & Grall. Langkah keempat Validasi dilakukan oleh dosen validator ahli materi indikatornya yakni kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, kemutakhiran teori, keingintahuan, pengayaan. Validator ahli media yakni teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keakuratan alur pikir, lugas, dialogis, kesesuaian dengan peserta didik, penggunaan istilah, symbol atau icon selaku responden untuk memvalidasi kelayakan buku saku dan mendapatkan informasi mengenai buku saku tersebut. Validator ahli IT yakni manfaat dan kegunaan buku saku pendidikan agama islam berbasis android. Langkah kelima revisi desain adalah revisi buku saku yang dinilai oleh ahli materi, ahli media dan ahli IT, kemudian buku saku di revisi sesuai masukan-masukan yang diberikan. Langkah keenam yaitu uji coba produk yaitu uji coba yang melibatkan guru dan peserta didik. Langkah ketujuh yaitu revisi produk yaitu revisi produk operasional dengan melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil uji coba.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa buku saku berbasis android pada materi Meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di Makkah dan mengetahui kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa buku saku berbasis android pada materi Meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di Makkah .

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMA Al-Azhar Bandar Lampung dan SMA Budaya Bandar Lampung untuk mengetahui kelayakan buku saku berbasis android yang dikembangkan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tahap persiapan hingga selesai tahap pelaksanaan yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019

C. Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berupa buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar.¹ Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan dengan sebelumnya dilakukan uji untuk kelayakan produk tersebut. Borg & Gall (2003) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri yang melalui beberapa tahapan dengan tujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien dan berkualitas.²

Jenis Penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah model prosedural Borg & Gall yaitu model deskriptif yang terdiri dari 10 langkah dan digambarkan menjadi sebuah prosedur atau alur yang mesti dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada sehingga semakin meningkat efektifitas dan efisiensi suatu sistem. Hal ini diperkuat oleh Sugiyono bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan

¹ Sukmadinata di dalam Sri Haryati, “*Research and Development(R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan,*” *Jurnal UTM*, (September 2012), Vol. 37 (1), 2012, h.14

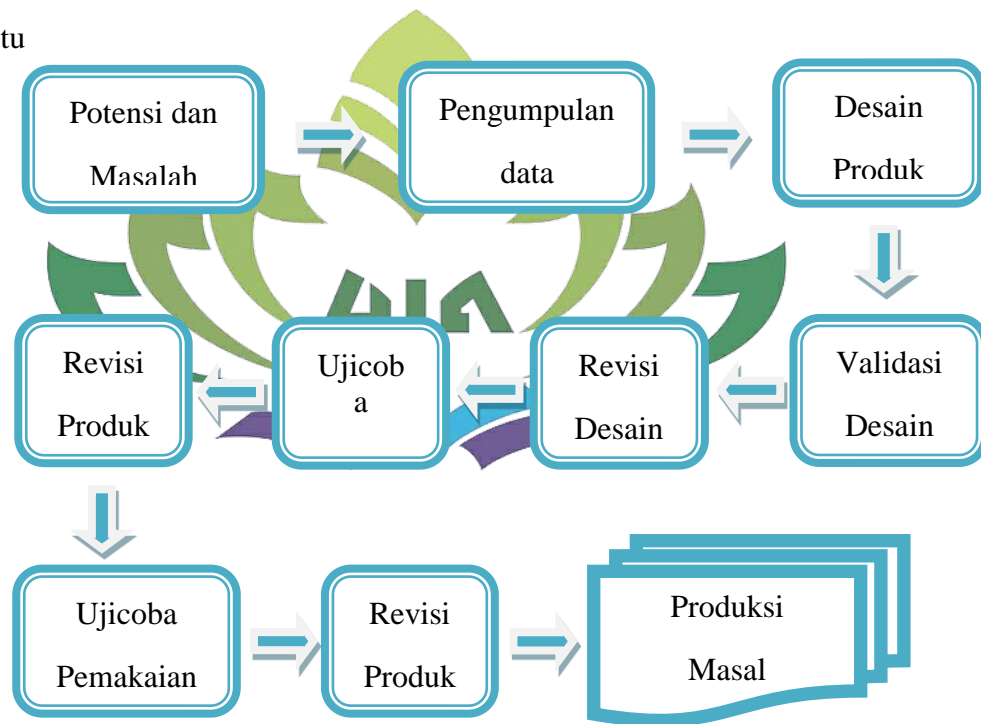
² Dr. Yuberti, M.Pd, “*Penelitian Dan Pengembangan Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya*”, Kompilasi Artikel 30 April 2016, h. 13

untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³

Produk yang ditemukan bisa berupa model, pola, prosedur, system.

D. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dibutuhkan sepuluh langkah prosedur untuk menghasilkan produk akhir siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan yaitu



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

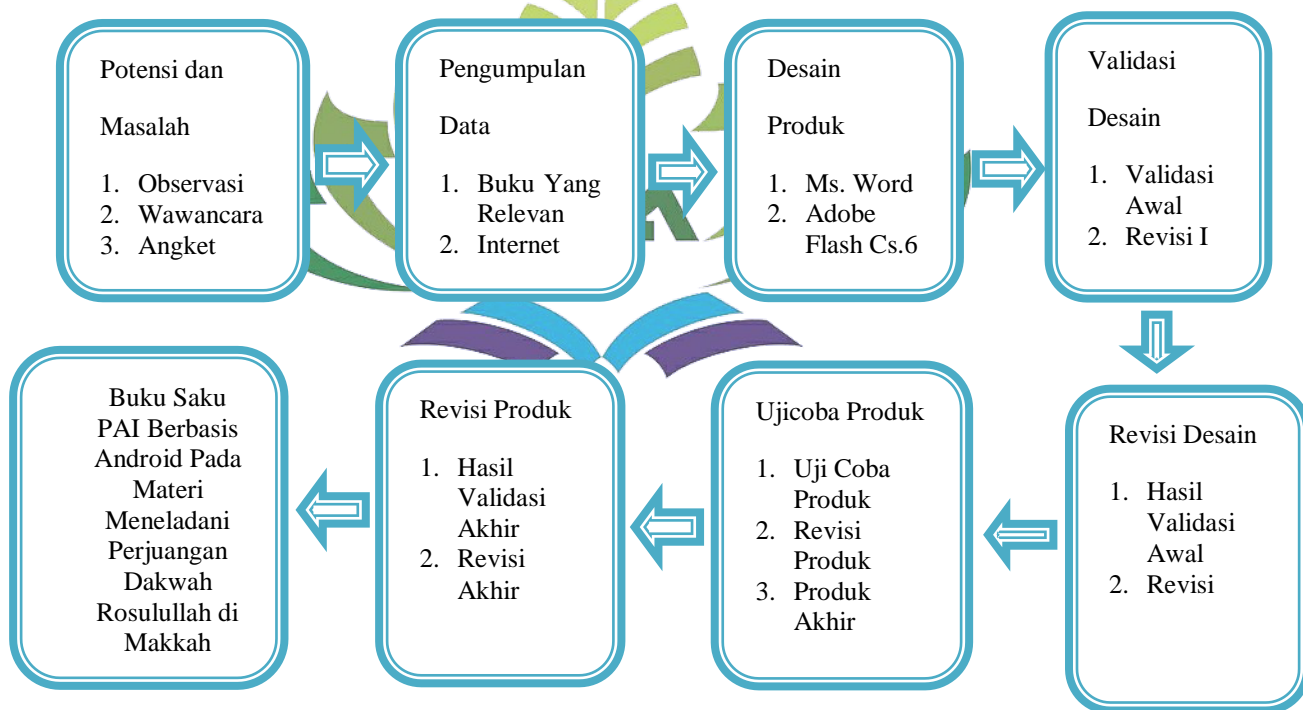
Borg and Gall

Dalam penelitian dan pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang dapat diterapkan dalam

³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2014), h.407

lembaga pendidikan, seperti pada gambar diatas, yaitu: 1. Potensi dan Masalah, 2. Pengumpulan Data, 3. Desain Produk, 4. Validasi Desain, 5. Perbaikan Desain, 6. Uji Coba Produk, 7. Revisi Produk, 8. Ujicoba Pemakaian, 9. Revisi Produk, 10. Pembuatan Produk Masal⁴

Tetapi, penulis membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan mengingat biaya dan waktu yang tersedia dan juga kesempatan yang terbatas.⁵ Tujuh langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Tujuh Langkah Penelitian Yang Digunakan

⁴ Sugiono, *op. cit.*, hh.408-427

⁵ Sri Latifah, "Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol.4 (2), 2015, h.158

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan permasalahan Berdasarkan observasi serta wawancara dengan guru, hampir seluruh siswa yang peneliti telitu memiliki *smartphone* dengan sistem operasi Android, yang digunakan sebagai penunjang belajar namun sebatas mengakses internet untuk mengumpulkan informasi dan selebihnya digunakan untuk komunikasi dan hiburan.

2. Mengumpulkan Informasi

Pengumpulan informasi dari guru dan siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa wawancara dan angket, selain guru Pendidikan Agama Islam pengumpulan informasi juga diperoleh dari telaah buku teks pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

3. Desain Produk

Setelah mendapatkan informasi dari angket siswa, wawancara guru dan siswa, serta telaah buku teks pelajaran, langkah selanjutnya adalah pengembangan produk. Pada tahap ini mulai mendesain buku saku berbasis android. Langkah awal mendesain adalah menentukan judul, tujuan, pemilihan buku, penyusunan kerangka, dan pengumpulan bahan. Setelah materi yang diperoleh dari beberapa sumber terkumpul, langkah selanjutnya adalah menyusun produk buku saku berbasis android.

Penyusunan produk buku saku berbasis android disesuaikan dengan aspek isi/materi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan.

4. Validasi Desain

Validasi desain ini dilakukan oleh dosen selaku responden untuk mendapatkan informasi mengenai buku saku berbasis android tersebut apakah sudah layak untuk diterjunkan kelapangan atau belum. Informasi terkait kualitas buku saku Pendidikan Agama Islam berbasis android kelas X sekolah menengah atas. Uji produk ini dilakukan oleh 3 dosen, 1 dosen sebagai ahli materi, 1 dosen sebagai ahli media dan 1 dosen sebagai ahli IT. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara angket.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk dilakukan validasi oleh dosen ahli materi, media dan IT, langkah selanjutnya adalah merevisi atau memperbaiki produk sesuai dengan masukan dosen tersebut.

6. Ujicoba Produk

Ujicoba produk yaitu uji coba utama yang melibatkan guru dan siswa, setelah melakukan uji lapangan utama pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara angket dan wawancara.

7. Revisi Produk

Dalam melaksanakan revisi produk ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan hasil produk akhirnya, selain hasil akhir

produk yang peneliti lakukan mewawancarai dengan tujuan ingin mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media buku saku Pendidikan Agama Islam berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah di makkah yang setelah ia pelajari tersebut, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah bertanya kepada sebagian peserta didik dengan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan buku saku ini sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap digunakan atau di sebarluaskan untuk membantu pendidik dalam proses belajar mengajar.

E. Langkah-langkah Pengembangan Model

1. Penelitian Pendahuluan

Pada tahap awal sebelum melakukan pengembangan media buku saku berbasis android, peneliti melakukan beberapa kegiatan observasi ke sekolah guna mengetahui masalah yang sedang dihadapi dan memperoleh data sebagai sumber untuk penelitian yaitu sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam dengan cara penyebaran angket kepada siswa yang telah dibuat peneliti serta wawancara dengan pendidik sehingga mendapatkan data penelitian sebagai penunjang penelitian bahwa dibutuhkan

pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa media buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah di makkah yang akan dikembangkan peneliti.

Angket kebutuhan yang disebarkan juga digunakan untuk mengumpulkan informasi yang terkait dengan bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas dengan menggunakan media pembelajaran yang tersedia.

b. Angket Kebutuhan

Angket kebutuhan yang disebarkan juga digunakan untuk mengumpulkan informasi yang terkait dengan bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran yang tersedia.

c. Survey Lapangan

Survei lapangan dilakukan di beberapa sekolah yaitu SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dan SMA Budaya Bandar Lampung. Pada tahap ini dilaksanakan observasi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, termasuk di dalamnya kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi, fakta dan permasalahan tentang pembelajaran Pendidikan agama Islam di lapangan sehingga

dibutuhkan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa buku saku berbasis android.

d. Kajian Pustaka

Setelah analisis kebutuhan sudah lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan kajian pustaka yang menunjang pengembangan media pembelajaran fisika berupa media buku saku berbasis android pada materi meneladani dakwah rosulullah di makkah. Kajian pustaka ini didapat dari sumber yang relevan yaitu dengan menggunakan buku, jurnal, panduan dan internet.

2. Perencanaan Pengembangan Media

Setelah melakukan analisis kebutuhan, survey lapangan dan kajian pustaka, peneliti selanjutnya melaksanakan perancangan pengembangan media berupa buku saku berbasis android pada materi mene;adani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah. Rancangan media ini menggunakan beberapa sumber jurnal yang relevan. Spesifikasi produk yang dikembangkan menurut kebutuhan di sekolah yang dilihat dari data angket serta wawancara untuk memperkuat produk yang dikembangkan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan buku saku berbasis android ini adalah sebagai berikut:

- a. Memilih sumber materi dan menyusun materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah di makkah pada program *Microsoft Word 2010*.

- b. Memilih program yang digunakan untuk membuat buku saku berbasis android, yaitu dengan menggunakan program *Adobe Flash Professional CS 6*. *Adobe Flash Professional CS 6* merupakan suatu software editor animasi yang dikembangkan oleh *Adobe Corporation*.
- c. Membuat sampul depan buku saku dengan tampilan-tampilan yang menarik dengan menggunakan software *adobe photoshop* untuk mengedit gambar.
- d. Membuat halaman beranda, yang berisi halaman menu.
- e. Pada halaman menu, terdapat beberapa bagian yaitu pendahuluan, materi, evaluasi dan daftar pustaka. Pendahuluan berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Materi yang telah disusun dalam program *Microsoft Word 2007* di *copy* lalu *paste* ke program *adobe flash professional CS 6* pada halaman menu bagian materi. Pada bagian evaluasi, terdapat sepuluh soal pilihan ganda. Dan terakhir ialah daftar pustaka berisi sumber-sumber yang didalam dalam penyusunan buku saku.
- f. Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran
- g. Setelah selesai, media yang dihasilkan disimpan dalam file berektensi *.apk* yang dijalankan pada telepon selular berbasis android.
- h. Terakhir dilanjutkan dengan penginstalan aplikasi tersebut pada telepon selular berbasis android

F. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Media

a. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode belajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.⁶ Setelah media pembelajaran telah selesai dibuat, selanjutnya mendiskusikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli produk. Validasi produk ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan pada buku saku berbasis android ini. Ahli produk akan memvalidasi kelayakan buku saku berbasis android jika digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Validasi Materi

Ahli materi yang dipilih berasal dari dosen pendidikan agama islam yang berkompeten di bidangnya. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi berupa kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi), kebenaran, kecukupan dan ketepatan isi produk.

c. Evaluasi

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, akan diketahui mengenai kelemahan dari media pembelajaran tersebut.

⁶ Sugiyono, *op. cit.*, h.414

Kelemahan tersebut dapat dilihat dari angket yang merupakan saran dari validator sebagai acuan untuk merevisi produk. Setelah melakukan perbaikan terhadap produk, produk yang telah selesai dapat diujicobakan.

1. Uji Coba Skala Kecil dan Revisi Produk

Uji coba dalam lingkup kecil akan dilakukan oleh 10 peserta didik atau lebih sebagai perwakilan dalam pengujian media pembelajaran tersebut. Peserta didik yang telah dipilih tersebut diminta memberikan masukan atau komentar tentang alat peraga pembelajaran yang telah dibuat untuk dijadikan sebagai bahan perbaikan. Setelah didapatkan hasil pada uji kelompok kecil dan revisi (jika diperlukan), selanjutnya dilakukan uji coba skala besar.

2. Uji Coba Skala Besar dan Produk Akhir

Hasil dari revisi uji coba skala kecil dilanjutkan dengan uji coba skala besar, yaitu kepada peserta didik kelas X SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dan SMA Budaya Bandar Lampung serta diuji kembali oleh pakar untuk uji terakhir. Uji coba skala besar ini jika menghasilkan respon yang baik ataupun sangat baik, maka akan dihasilkan produk akhir. Akan tetapi, jika tidak memperoleh respon yang baik maka produk akan direvisi untuk menghasilkan produk akhir berupa buku saku berbasis android.

d. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk apabila respon peserta didik sangat baik/baik dan menarik, maka dikatakan bahwa produk berupa buku saku berbasis android ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir.

G. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

a. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut :

1) Angket

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket (kuisisioner). Angket dalam bentuk kuesioner adalah kumpulan sebuah pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur dengan menyesuaikan responden.⁷

a) Angket Kebutuhan

Angket kebutuhan digunakan untuk mengambil data mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa buku saku berbasis android pada

⁷ P. Joko Subagyo, S.H, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h.55

materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah di Makkah.

Angket berisi 12 item pertanyaan dengan jawaban tertutup.

b) Angket Validasi

Tujuan dari angket validator yaitu untuk mengumpulkan data tentang karakteristik dan kelayakan buku saku berbasis android berdasarkan kesesuaian media dan isi materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah Saw di Makkah oleh ahli materi dan ahli media pada buku saku berbasis android yang dikembangkan. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan buku saku berbasis android yaitu lembar validasi terhadap buku saku berbasis android yang dikembangkan oleh validator dengan memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan.

c) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket respon siswa terhadap buku saku berbasis android yang dikembangkan. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui respon siswa terhadap hasil pengembangan buku saku berbasis android. Angket ini diberikan kepada responden kelas X SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dan SMA Budaya Bandar Lampung.

2) Wawancara

Selain menggunakan angket, data diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan agama Islam yang dilakukan secara langsung. Wawancara ini bertujuan untuk memperkuat pendapat perlunya dikembangkan media pembelajaran berupa buku saku berbasis android.

3) Dokumentasi

Peneliti menggunakan media pembelajaran berupa buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah di makkah. Untuk mendapatkan data-data tentang keadaan peserta didik dan data lainnya pada saat proses pembelajaran.

b. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif. Data ini berupa masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli media, ahli materi selain itu didapat melalui pengamatan, wawancara, serta respon siswa.

1. Angket validasi

Setelah angket tervalidasi oleh validator, kemudian angket tersebut dianalisis. Hasil analisis data digunakan untuk merevisi media yang dikembangkan. Data yang berupa tanggapan pada uji

produk dari penilaian angket dianalisis dengan statistik dengan ketentuan penilaian menggunakan perhitungan nilai rata-rata dengan 5 aturan pemberian skor seperti tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1. Aturan Pemberian Skor⁸

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
CB (Cukup Baik)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus perhitungan rata-rata.⁹

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata – rata

$\sum x$ = Jumlah total nilai jawaban dari validator

N = Jumlah validator

⁸ Sugiyono, *op. cit.*, h.135

⁹ Suhairismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h.216

Tabel 3.2 Skala Interpretasi Kriteria¹⁰

Interval	Kriteria
$0 < \bar{x} \leq 20 \%$	Sangat Kurang layak
$21\% < \bar{x} \leq 40\%$	Kurang layak
$41\% < \bar{x} \leq 60\%$	Cukup layak
$61\% < \bar{x} \leq 80\%$	Layak
$81\% < \bar{x} \leq 100\%$	Sangat layak

2. Angket Responden

Setelah diperoleh hasil pengukuran maka perhitungan skor dapat dilihat dari skala likert pada tabel 3.1. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus perhitungan rata-rata, responden yang dituju yaitu siswa di SMA Budaya Bandar Lampung dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

Untuk menentukan penilaian media buku saku tersebut apakah tergolong sangat menarik, menarik, cukup menarik, tidak menarik dan sangat tidak menarik dilakukan dengan Skala Interpretasi kriteria yang digunakan.

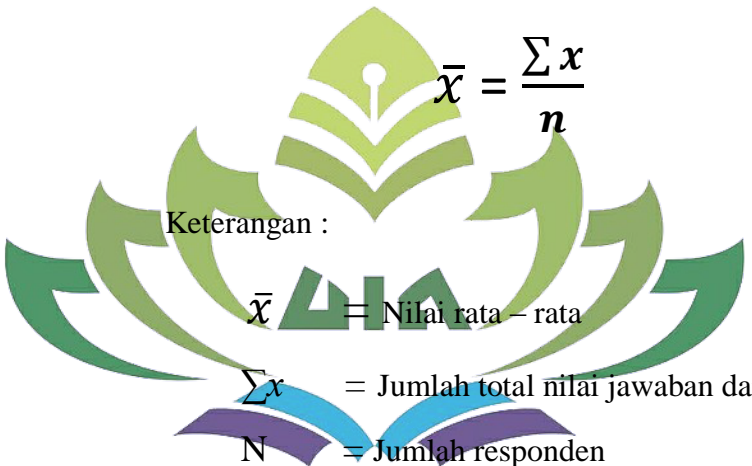
Pengonversian skor menjadi pernyataan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel 3.3 :

¹⁰ Ardian Asyhari dan Helda Silvia, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi'*, Vol 05 No.1, 2016, h.7

Tabel 3.3 Skala Interpretasi Kriteria¹¹

Interval	Kriteria
$0 < \bar{x} \leq 20 \%$	Sangat Kurang Menarik
$21\% < \bar{x} \leq 40\%$	Kurang Menarik
$41\% < \bar{x} \leq 60\%$	Cukup Menarik
$61\% < \bar{x} \leq 80\%$	Menarik
$81\% < \bar{x} \leq 100\%$	Sangat Menarik

Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus perhitungan rata-rata.¹²



$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata – rata

$\sum x$ = Jumlah total nilai jawaban dari validator

N = Jumlah responden

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran berupa buku saku berbasis android kelas X SMA/SMK oleh ahli materi dan ahli media ini digunakan untuk memperbaiki kekurangan media, sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran.

¹¹ *Ibid.*

¹² Suhairismi Arikunto, *Op.Cit.* h.216

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil utama yaitu media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah. Penelitian dan pengembangan dilakukan di dua sekolah yaitu SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dan SMA Budaya Bandar Lampung. Responden dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas X khususnya pada materi materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi metode R&D Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dari tahap 1 sampai tahap 7. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android. Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Hasil Tahapan Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data

Hasil pada tahap identifikasi masalah dan pengumpulan data dari kajian pustaka dan pra penelitian yang dilakukan pada saat analisis kebutuhan.

1) Hasil Landasan Teori

Pada landasan teori ditemukan teori-teori yang mendukung tentang kelayakan dan fungsi buku saku pendidikan agama islam berbasis android sebagai media pembelajaran. Penggunaan buku saku pendidikan agama islam berbasis android sebagai media pembelajaran dapat memperjelas bahan pembelajaran dengan sajian materi yang ringkas dan dapat digunakan pada telepon seluler sehingga buku ini praktis untuk dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja melalui telepon seluler. Selain itu penggunaan buku saku pendidikan agama islam berbasis android juga dapat mendukung kegiatan pemahaman materi dari kegiatan pembelajaran tersebut.

2) Hasil Pra Penelitian (Observasi Lapangan)

Pra penelitian atau observasi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan Guru dan siswa mengenai media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android pada materi materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah. Observasi lapangan dilakukan dengan menyebar kuisioner dan wawancara kepada Guru dan Siswa. Kriteria pertanyaan observasi adalah mengenai keterampilan yang dimiliki oleh Guru dalam menggunakan media pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran buku saku

pendidikan agama islam di sekolah dan tanggapan siswa dalam menggunakan buku saku pendidikan agama islam.

Hasil dari pra penelitian atau observasi lapangan yang didapatkan yaitu, pemanfaatan media dalam pembelajaran pendidikan agama islam dikelas belum maksimal dan keterbatasan waktu dalam pembelajaran dikelas. Selain itu masih banyak siswa yang belum memiliki buku pegangan berupa buku-buku panduan. Berdasarkan observasi serta wawancara dengan siswa, hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* dengan sistem operasi Android, yang digunakan sebagai penunjang belajar namun sebatas mengakses internet untuk mengumpulkan informasi dan selebihnya digunakan untuk komunikasi dan hiburan. Banyaknya jumlah kepemilikan *smartphone* di kalangan peserta didik saat ini dapat dijadikan sebagai peluang pengembangan media pembelajaran pada *smartphone* berbasis android. Untuk itu perlunya dilakukan pengembangan buku saku berbasis android sebagai media pembelajaran serta guna membantu siswa belajar mandiri.

b. Hasil Desain Produk

Berdasarkan data hasil pra penelitian atau observasi lapangan, maka spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta belajar mandiri siswa. Berikut adalah perencanaan pengembangan media

pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android pada materi materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah yang dikembangkan:

Proses pembuatan media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android ini menggunakan aplikasi *software* Adobe Flash Professional CS.6 dengan menggunakan type AIR for android serta menggunakan ukuran layar 480 x 800 pixel dan Microsoft Word 2010 untuk menyusun materi yang akan digunakan pada laman *software* Adobe Flash Professional CS6. Sehingga media pembelajaran siap di gunakan.



Gambar 4.1. Halaman Beranda Buku Saku

Gambar 4.1 merupakan halaman beranda buku saku yang terdiri dari beberapa bagian tombol yang apabila di klik akan masuk kedalam halaman yang di inginkan. Pada bagian materi berisi tentang materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah, yaitu substansi dakwah rosulullah saw. di makkah, strategi dakwah rosulullah saw. di makkah, reaksi kafir quraysi terhadap penyebaran agama islam, contoh penyiksa'an yang dilakukan kafir quraisy terhadap rosul dan kaum muslimin, perjanjian aqobah dan hijrahnya kaum muslimin. Pada bagian video terdiri dari 3 video yang berisi sejarah dakwah rosulullah saw. di makkah. Dan pada bagian evaluasi terdiri dari 10 soal pertanyaan pilihan ganda.

B. Kelayakan Media

Setelah produk telah berhasil dikembangkan langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan 3 macam, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli teknologi dan informatika. Lembar validasi diberikan kepada seorang ahli materi, seorang ahli media, seorang ahli teknologi dan guru sebagai validator.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan menjelaskan bentuk isi pada media buku saku berbasis android dan selanjtnya mengisi lembar angket

penilaian, pada masing-masing penilaian terdiri dari 10 pernyataan yang seluruhnya di isi oleh seorang ahli materi yaitu bapak Dr. H. Rubhan Masykur, M.Pd.I, Data validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel 4.1.

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian Validator	Skor	Rata-rata	Skor Per aspek	Presentase skor ideal
Menyajikan topik yang jelas	1	4	4	4	40	80%
Menyesuaikan dengan siswa	2	4	4	4		
Relevan dengan materi yang dipelajari	3	4	4	4		
Mempunyai konsep yang benar	4	4	4	4		
Fleksibel untuk pemakaian	5	4	4	4		
Bersifat positif	6	4	4	4		
Tidak membuat siswa putus asa jika menjawab salah	7	4	4	4		
Mendorong siswa memperoleh jawaban yang benar	8	4	4	4		
Bahasa yang komunikatif	9	4	4	4		
Kalimat tidak menimbulkan makna	10	4	4	4		
Jumlah			40	40	40	80%

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tabel diatas merupakan nilai yang diperoleh dari ahli materi dengan hasil penilaian pada aspek penyajian topik yang jelas memiliki skor 4% adalah baik. Dari penilaian pada aspek pembelajaran android menyesuaikan dengan siswa memiliki skor 4% adalah baik. Dari

penilaian pada aspek pembelajaran android relevan dengan materi memiliki skor 4% adalah baik. Dari penilaian pada aspek isi materi memiliki konsep yang benar memiliki skor 4% adalah baik. Dari penilaian pada aspek struktur android fleksibel untuk pemakaian memiliki skor 4% adalah baik. Dari penilaian pada aspek android bersiat positif memiliki skor 4% adalah baik. Dari penilaian pada aspek android tidak membuat siswa putus asa jika menjawab salah memiliki skor 4% adalah baik. Dari penilaian pada aspek android mendorong siswa memperoleh jawaban yang benar memiliki skor 4% adalah baik. Dari penilaian pada aspek bahasa yang digunakan dalam android komunikatif memiliki skor 4% adalah baik. Dari penilaian pada aspek kalimat tidak menimbulkan makna memiliki skor 4% adalah baik.

2. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media sama halnya dengan ahli materi, yaitu dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 12 pernyataan, penilaian ini diberikan oleh ahli media yaitu Bpk. Drs. Haris Budiman, M.Pd. Hasil validasi ahli media disajikan oleh tabel 4.2.

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian Validator	Skor	Rata-rata	Skor Per Aspek	Presentase Skor Ideal
Pemakaian warna membantu pemahaman konsep	1	4	4	4		
Warna tidak mengacaukan tampilan layar	2	4	4	4		

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian Validator	Skor	Rata-rata	Skor Per Aspek	Presentase Skor Ideal
Menggunakan karakter huruf yang sesuai	3	5	5	5	58	97%
Kombinasi tampilan yang jelas	4	5	5	5		
Tampilan membantu mengingat materi	5	5	5	5		
Bahasa yang komunikatif	6	5	5	5		
Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	7	5	5	5		
Tampilan yang jelas dan mudah difahami	8	5	5	5		
Perintah program sederhana dan mudah dioperasikan	9	5	5	5		
Menu dan tombol dapat digunakan secara efektif	10	5	5	5		
Perpindahan antar layar sudah tepat	11	5	5	5		
Tampilan program menarik	12	5	5	5		
			58	58	58	97%

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Pada tabel tersebut merupakan hasil penilaian dari ahli media. Pada aspek Pemakaian warna membantu pemahaman konsep memiliki skor 4% adalah baik. Pada aspek pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layar memperoleh skor 4% adalah baik. Pada aspek Software menggunakan karakter huruf yang sesuai memperoleh skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek tampilan merupakan kombinasi yang bekerja sama sehingga software tampak jelas memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek

tampilan software membantu mengingat materi memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek bahasa yang digunakan komunikatif memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek Tampilan software terlihat jelas dan mudah difahami memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek tampilan software terlihat jelas dan mudah difahami memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek perintah program bersifat sederhana dan mudah dioperasikan memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek menu dan tombol dapat digunakan secara efektif memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek perpindahan layar sudah tepat memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek Tampilan program yang menarik memiliki skor 5% adalah sangat baik.

3. Validasi Ahli IT

Validasi Ahli IT

Validasi ahli teknologi dan informatika sama halnya dengan ahli materi dan media, yaitu dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 12 pernyataan, penilaian ini diberikan oleh ahli media yaitu Bpk. Bayu Cahyoatmoko Putroaji, S.T. M.M. Hasil validasi ahli informatika disajikan oleh tabel 4.3.

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian Validator	Skor	Rata-rata	Skor Per Aspek	Presentase Skor Ideal
Kualitas isi	1	4	4	4	52	87%
Tampilan (<i>Lay Out</i>)	2	4	4	4		
Pewarna'an (<i>Colour</i>)	3	4	4	4		
Huruf (<i>Font</i>)	4	5	5	5		
Gambar (<i>Image</i>) dan Video	5	4	4	4		
Menu (<i>Icon</i>)	6	5	5	5		
Aspek Suara	7	5	5	5		
Kemudahan Penggunaan	8	5	5	5		
Perintah program sederhana dan mudah dioperasikan	9	4	4	4		
Menu dan tombol dapat digunakan secara efektif	10	5	5	5		
Perpindahan layar sudah tepat	11	4	4	4		
Keawetan Program	12	3	3	3		
			52	52	52	87%

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Informatika

Pada tabel tersebut merupakan hasil penilaian dari ahli informatika. Pada aspek kualitas isi memiliki skor 4% adalah baik. Pada aspek tampilan memiliki skor 4% adalah baik. Pada aspek pewarna'an memiliki skor 4% adalah baik. Pada aspek huruf memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek gambar dan video memiliki skor 4% adalah baik. Pada aspek menu memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek suara memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek kemudahan penggunaan memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek perintah program bersifat sederhana dan mudah dioperasikan memiliki skor 4% adalah baik. Pada aspek menu dan tombol dapat digunakan secara efektif memiliki skor 5% adalah sangat baik. Pada aspek perpindahan layar sudah tepat

memiliki skor 4% adalah baik. Pada aspek keawetan program memiliki skor 3% adalah cukup.

4. Validasi Guru Bidang Studi

Validasi Guru Bidang Studi

Penilaian ini diberikan oleh guru mata pelajaran yaitu Bpk.

Rahmatullah, S.Pd.I, dan Bpk. Hilman Aziz, S.Pd.I. Hasil validasi guru

mata pelajaran disajikan oleh tabel 4.4.

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian		Skor	Rata-rata	Skor Per Aspek	Presentase Skor Akhir
		1	2				
Software menyajikan topik yang jelas	1	4	4	8	4	90	90%
Pembelajaran software menyesuaikan siswa	2	4	5	9	4.5		
Materi dalam software relevan dengan materi yang dipelajari	3	4	4	8	4		
Isi materi mempunyai konsep yang benar	4	5	4	9	4.5		
Struktur software fleksibel untuk pemakaian	5	5	5	10	5		
Software bersifat positif dan korelatif	6	5	5	10	5		
Software tidak membuat siswa putus asa jika menjawab salah	7	5	4	9	4.5		
Software mendorong siswa memperoleh jawaban yang benar	8	5	5	10	5		
Bahasa dalam software komunikatif sehingga mudah difahami	9	5	4	9	4.5		
Kalimatnya tidak menimbulkan makna ganda	10	4	4	8	4		
		46	44	90	45	90	90%

Tabel 4.4 Hasil Validasi Guru Bidang Studi

Pada tabel tersebut merupakan hasil penilaian dari dua guru bidang studi. Hasil skor penilaian pada setiap kriteria dari validasi guru bidang studi di SMA Budaya Bandar Lampung dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung diperoleh skor yaitu pada aspek materi, media dan Informatika sehingga diperoleh rata-rata penilaian seluruh aspek pada produk pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis android pada mata pelajaran pendidikan agama islam pada materi meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di makkah kelas X sekolah menengah atas memiliki nilai 90% adalah sangat baik.

C. Hasil Revisi Desain (Produk Awal)

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli IT maka didapat saran dari validator. Kemudian saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi desain produk awal. Hasil revisi desain dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

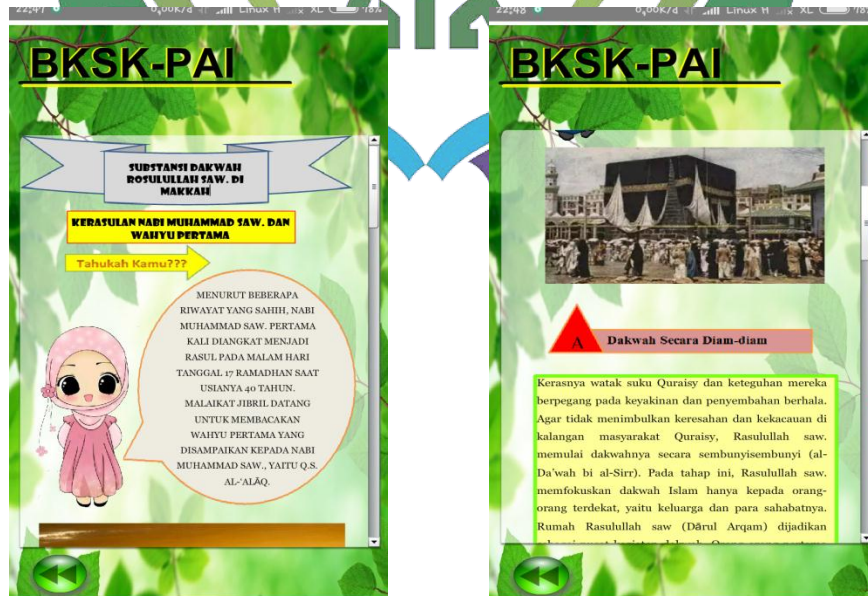
Hasil revisi ahli materi berupa perbaikan dari saran terhadap buku saku berbasis android sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam menurut validator. Pada validator ahli materi terhadap buku saku berbasis android ini yaitu Bpk. Dr. H. Rubhan Masykur, M.Pd.I

Menurut validator terdapat beberapa saran atau masukan dari hasil validasi ahli informatika. Saran dari hasil validasi informatika dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli Materi

Nama Validator	Saran	Perbaikan
Dr. H. Rubhan Masykur, M.Pd.I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diberi ilustrasi gambar pada materi agar lebih menyenangkan 2. Evaluasi di berikan nilai di akhir pertanyaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap materi telah diberikan ilustrasi gambar 2. Telah diberikan nilai di akhir pertanyaan pada evaluasi

Beberapa gambar produk setelah divalidasi ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:



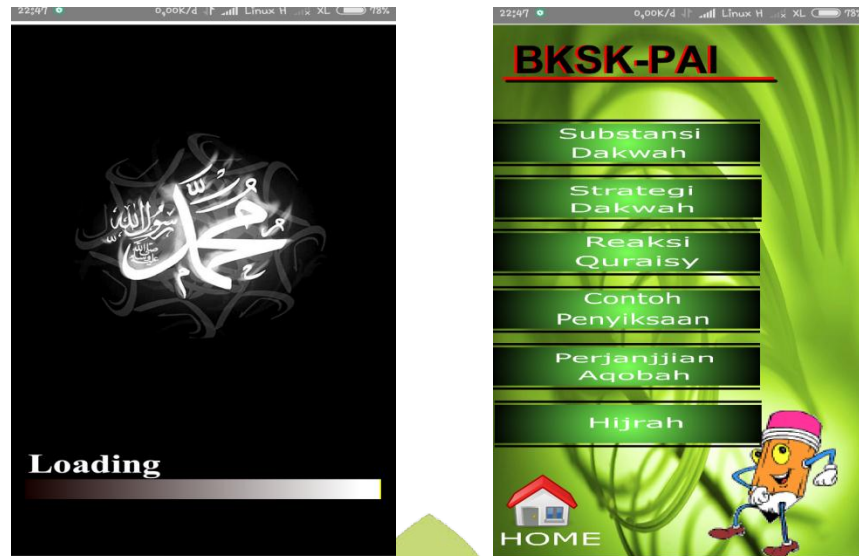


Gambar 4.2. Isi Buku Saku Setelah di Validasi Ahli Materi

2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil revisi ahli media berupa perbaikan dari saran terhadap buku saku berbasis android sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam menurut validator. Pada validator ahli media terhadap buku saku berbasis android ini yaitu Bpk. Drs. Haris Budiman, M.Pd

Beberapa gambar produk setelah divalidasi ahli media dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.3. Isi Buku Saku Setelah di Validasi Ahli Media

Menurut validator ahli media semua keseluruhan lampiran yang ada pada pengembangan media pembelajaran buku saku pendidikan agama islam berbasis android layak untuk dilanjutkan, sehingga tidak perlu melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

3. Hasil Validasi Ahli IT

Hasil revisi ahli media berupa perbaikan dari saran terhadap buku saku berbasis android sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam menurut validator. Pada validator ahli media terhadap buku saku berbasis android ini yaitu Bpk. Bayu Cahyoatmoko P, S.T, M.M

Beberapa gambar produk setelah divalidasi ahli informatika dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.4. Isi Buku Saku Setelah di Validasi Ahli IT

Menurut validator ahli teknologi dan informatika semua keseluruhan lampiran yang ada pada pengembangan media pembelajaran buku saku pendidikan agama islam berbasis android sudah layak untuk dilanjutkan, sehingga tidak perlu melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

4. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

Hasil revisi guru mata pelajaran di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dan SMA Budaya Bandar Lampung berupa perbaikan dari saran terhadap buku saku berbasis android sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam menurut validator. Pada validator guru mata pelajaran terhadap buku saku berbasis android ini yaitu Bpk. Rahmatullah, S.Pd.I dan Bpk. Hilman Aziz, S.Pd.I

Menurut validator guru mata pelajaran semua keseluruhan lampiran yang ada pada pengembangan media pembelajaran buku saku pendidikan agama islam berbasis android sudah layak untuk dilanjutkan, dan sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tidak perlu melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

D. Efektivitas Media (Uji Coba Produk)

Uji coba media pembelajaran yang telah direvisi ini dilakukan di 2 sekolah. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba lapangan. Uji coba dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran peserta didik diminta untuk mengisi angket tanggapan. Hasil yang didapat dari uji coba tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Lapangan

Uji lapangan ini diberikan kepada sebuah kelas yang terdiri 30 peserta didik dari dua sekolah SMA/SMK. Prosedur uji coba dengan mengisi angket penelitian. Data hasil penyebaran angket disajikan dalam tabel 4.6.

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian 1-30 Siswa	Skor	Rata-rata	Skor Per Aspek	Presentase Skor Ideal
Pepaduan wana dan desain buku saku menarik	1	5=24 4=6 3=0 2=0 1=0	144	4.8		
Buku saku sesuai dengan materi yang dibahas	2	5=8 4=22 3=0 2=0 1=0	128	4.3		
Tombol menu pada buku saku berjalan dengan baik	3	5=28 4=2 3=0 2=0 1=0	148	4.9		

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian 1-30 siswa	Skor	Rata-rata	Skor Per Aspek	Presentase Skor Ideal
Tombol menu yang disajikan memudahkan memilih bagian materi	4	5=27 4=3 3=0 2=0 1=0	147	4.9	1147	95%
Bahasa yang digunakan dalam buku saku memudahkan memahami materi	5	5=19 4=9 3=2 2=0 1=0	137	4.6		
Saya dapat belajar mandiri dengan buku saku ini	6	5=30 4=0 3=0 2=0 1=0	150	5		
Saya merasa termotivasi untuk mempelajari PAI setelah menggunakan buku saku	7	5=25 4=5 3=0 2=0 1=0	145	4.8		
Buku saku ini mudah digunakan	8	5=28 4=2 3=0 2=0 1=0	148	4.9		
Jumlah			1147	38.2	1147	95%

Tabel 4.6. Hasil Ujicoba Lapangan disekolah SMA Budaya Bandar Lampung

Pada tabel tersebut merupakan hasil penilaian dari 30 siswa di SMA Budaya Bandar Lampung. Pada aspek perpaduan warna dan desain modul menarik memiliki skor 4.8% adalah baik. Pada Aspek buku saku sesuai dengan materi yang dibahas memiliki nilai 4.3% adalah baik. Pada aspek tombol menu pada buku saku berjalan dengan baik memiliki nilai 4.9% adalah baik. Pada aspek tombo; menu yang disajikan memudahkan memilih bagian materi memiliki nilai 4.9% adalah baik. Pada aspek bahasa yang digunakan buku saku memberikan kemudahan untuk memahami materi memiliki nilai 4.6% adalah baik. Pada aspek siswa

dapat belajar mandiri menggunakan buku saku memiliki nilai 5% adalah sangat baik. Pada aspek siswa merasa termotivasi untuk mempelajari PAI setelah menggunakan buku saku memiliki nilai 4.8% adalah baik. Pada aspek buku saku mudah digunakan memiliki skor 4.9% adalah baik.

Untuk hasil uji coba lapangan pada sekolah SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian 1-30 Siswa	Skor	Rata-rata	Skor Per Aspek	Presentase Skor Ideal
Pepaduan wana dan desain buku saku menarik	1	5=26 4=4 3=0 2=0 1=0	146	4.8	1132	94%
Buku saku sesuai dengan materi yang dibahas	2	5=18 4=7 3=5 2=0 1=0	130	4.3		
Tombol menu pada buku saku berjalan dengan baik	3	5=24 4=5 3=1 2=0 1=0	143	4.7		
Tombol menu yang disajikan memudahkan memilih bagian materi	4	5=25 4=5 3=0 2=0 1=0	145	4.8		
Bahasa yang digunakan dalam buku saku memudahkan memahami materi	5	5=20 4=8 3=2 2=0 1=0	138	4.6		
Saya dapat belajar mandiri dengan buku saku ini	6	5=30 4=0 3=0 2=0 1=0	150	5		
Saya merasa termotivasi untuk mempelajari PAI setelah menggunakan buku saku	7	5=14 4=14 3=2 2=0 1=0	132	4.4		
Buku saku ini mudah digunakan	8	5=28 4=2 3=0 2=0 1=0	148	4.9		
Jumlah			1132	38.2	1132	94%

Tabel 4.7. Hasil Ujicoba Lapangan disekolah SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung

Pada tabel tersebut merupakan hasil penilaian dari 30 siswa di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Pada aspek perpaduan warna dan desain modul menarik memiliki skor 4.8% adalah baik. Pada Aspek buku saku sesuai dengan materi yang dibahas memiliki nilai 4.3%% adalah baik. Pada aspek tombol menu pada buku saku berjalan dengan baik memiliki nilai 4.7% adalah baik. Pada aspek tombol menu yang disajikan memudahkan memilih bagian materi memiliki nilai 4.8% adalah baik. Pada aspek bahasa yang digunakan buku saku memberikan kemudahan untuk memahami materi memiliki nilai 4.6% adalah baik. Pada aspek siswa dapat belajar mandiri menggunakan buku saku memiliki nilai 5% adalah sangat baik. Pada aspek siswa merasa termotivasi untuk mempelajari PAI setelah menggunakan buku saku memiliki nilai 4.4% adalah baik. Pada aspek buku saku mudah digunakan memiliki skor 4.9% adalah baik.

Dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan di dua sekolah dapat digabungkan data hasil uji coba penggunaan media pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel. 4.8 berikut.

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian 1-60 Siswa	Skor	Rata-rata	Skor Per Aspek	Presentase Skor Ideal
Pepaduan warna dan desain buku saku menarik	1	5=50 4=10 3=0 2=0 1=0	290	4.8		
Buku saku sesuai dengan materi yang dibahas	2	5=26 4=29 3=5 2=0 1=0	257	4.3		

Kriteria	Nomor Indikator	Penilaian 1-60 Siswa	Skor	Rata-rata	Skor Per Aspek	Presentase Skor Ideal
Tombol menu pada buku saku berjalan dengan baik	3	5=52 4=7 3=1 2=0 1=0	291	4.8	2278	94%
Tombol menu yang disajikan memudahkan memilih bagian materi	4	5=52 4=8 3=0 2=0 1=0	292	4.8		
Bahasa yang digunakan dalam buku saku memudahkan memahami materi	5	5=39 4=17 3=4 2=0 1=0	275	4.5		
Saya dapat belajar mandiri dengan buku saku ini	6	5=60 4=0 3=0 2=0 1=0	300	5		
Saya merasa termotivasi untuk mempelajari PAI setelah menggunakan buku saku	7	5=39 4=19 3=2 2=0 1=0	277	4.6		
Buku saku ini mudah digunakan	8	5=56 4=4 3=0 2=0 1=0	296	4.9		
Jumlah			2278	37.7	2278	94%

Tabel 4.8. Hasil Rata-Rata Tanggapan Uji Coba Lapangan di dua Sekolah

Pada tabel tersebut merupakan hasil penilaian dari 30 siswa di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Pada aspek perpaduan warna dan desain modul menarik memiliki skor 4.8% adalah baik. Pada Aspek buku saku sesuai dengan materi yang dibahas memiliki nilai 4.3% adalah baik. Pada aspek tombol menu pada buku saku berjalan dengan baik memiliki nilai 4.8% adalah baik. Pada aspek tombol menu yang disajikan memudahkan memilih bagian materi memiliki nilai 4.8% adalah baik. Pada aspek bahasa yang digunakan buku saku memberikan kemudahan

untuk memahami materi memiliki nilai 4.5% adalah baik. Pada aspek siswa dapat belajar mandiri menggunakan buku saku memiliki nilai 5% adalah sangat baik. Pada aspek siswa merasa termotivasi untuk mempelajari PAI setelah menggunakan buku saku memiliki nilai 4.6% adalah baik. Pada aspek buku saku mudah digunakan memiliki skor 4.9% adalah baik. Pada presentase skor ideal media pembelajaran buku saku pendidikan agama islam berbasis android memiliki nilai 94% adalah sangat layak.

E. Pembahasan

Dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dengan membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah. Tahapan awal yang dilakukan dalam perencanaan adalah melakukan observasi kesekolah-sekolah. Hasil dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran belum maksimal dan media pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mandiri peserta didik. Langkah selanjutnya yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran buku saku berbasis android diawali dengan pengumpulan beberapa informasi dan kebutuhan media sebagai media pembelajaran.

Dalam mendesain media langkah awal yang dibutuhkan yaitu merangkum materi yang dibutuhkan dari beberapa sumber. Selanjutnya membuat desain untuk halaman menu dan halaman isi, serta mencari beberapa karakter dan background warna untuk latar pada media. Setelah selesai, media yang dihasilkan disimpan dalam file berektensi *.apk* yang dijalankan pada telepon selular berbasis android.. Terakhir dilanjutkan dengan penginstalan aplikasi tersebut pada telepon selular berbasis android. Produk tersebut diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android. Buku saku merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik maupun peserta didik untuk membantu memudahkan belajar mandiri.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum diuji cobakan di lapangan. Validasi dilakukan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media, seorang ahli informatika dan dua orang guru mata pelajaran yang ahli dibidangnya.

1. Hasil validasi produk oleh ahli materi

Hasil validasi oleh ahli materi mencakup 10 aspek pertanyaan. Pada proses validasi materi terdapat beberapa saran dan masukan untuk peneliti untuk diperbaiki agar lebih layak dan lebih baik dalam penggunaanya sebagai media pembelajaran. Produk yang telah direvisi sudah sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 80%. Katergori

penilaian adalah “layak”, hal ini berarti media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil validasi ahli media

Hasil validasi oleh ahli media mencakup 12 aspek penilaian. Pada proses validasi media terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki agar lebih layak dan lebih baik dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Produk yang telah direvisi sudah sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 97%. Katergori penilaian adalah “Sangat Layak”, hal ini berarti media pembelajaran sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah validasi dilakukan maka produk siap diuji coba.

3. Hasil validasi ahli informatika

Hasil validasi oleh ahli informatika mencakup 12 aspek penilaian. Pada proses validasi informatika terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki agar lebih layak dan lebih baik dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Produk yang telah direvisi sudah sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Hasil penilaian dari ahli informatika mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 87%. Katergori penilaian adalah “Sangat Layak”, hal ini berarti media pembelajaran sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah validasi dilakukan maka produk siap diuji coba.

4. Hasil validasi guru bidang studi

Hasil validasi oleh guru bidang studi mencakup 10 aspek penilaian. Pada proses validasi guru bidang studi terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki agar lebih layak dan lebih baik dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Produk yang telah direvisi sudah sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Hasil penilaian dari guru bidang studi mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 90%. Katergori penilaian adalah “Sangat Layak”, hal ini berarti media pembelajaran sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah validasi dilakukan maka produk siap diuji coba.

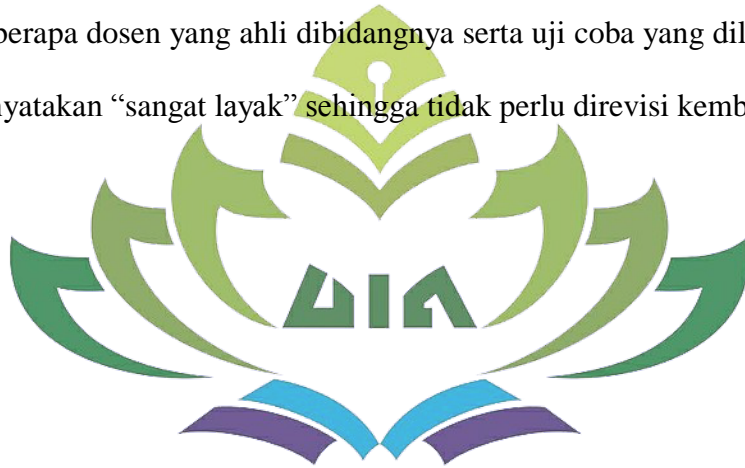
5. Uji Coba Media

Uji coba media yang dilakukan adalah uji coba lapangan terhadap media pembelajaran. Uji coba ini diawali dengan mendemonstrasikan media pembelajaran tersebut kemudian mendiskusikan kaitannya dengan pokok bahasan meneladani perjuangan dakwah rosulullah saw. di Makkah selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap media pembelajaran.

Pada uji coba lapangan yang dilakukan disekolah SMA Budaya Bandar Lampung hasil rata-rata persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori “sangat menarik”. Pada uji coba lapangan yang dilakukan disekolah SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung hasil rata-rata persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori “sangat menarik”. Sedangkan untuk penilaian tanggapan guru

dari kedua sekolah tersebut hasil rata-rata persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan baik oleh siswa.

Produk yang berhasil dikembangkan ini berupa buku saku pendidikan agama islam berbasis android media ini digunakan untuk menjelaskan materi-materi tentang meneladani dakwah rosulullah saw. di makkah serta terdapat video yang berkaitan dengan materi. Setelah melalui tahap validasi dari beberapa dosen yang ahli dibidangnya serta uji coba yang dilakukan media ini dinyatakan “sangat layak” sehingga tidak perlu direvisi kembali



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli informatika dan guru dengan penilaian persentase rata-rata 80% dalam kategori layak, 97 % dalam kategori sangat layak, 87% dalam kategori sangat layak dan 90% dalam kategori sangat layak. Pada uji coba lapangan yang dilakukan di dua sekolah mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 94% dalam kategori sangat layak.
2. Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android sangat menarik digunakan dalam pembelajaran. Kemenarikan produk berdasarkan penilaian dari responden di dua sekolah, SMA Budaya Bandar Lampung dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dengan persentase rata-rata 94% dalam kategori sangat menarik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, sebaiknya media pembelajaran pendidikan agama islam berupa buku saku berbasis android ini diperbanyak guna meningkatkan kualitas dan kreatifitas siswa.
2. Bagi guru, media pembelajaran buku saku dapat dikembangkan secara berkelanjutan dengan materi yang berbeda.
3. Bagi peneliti, aplikasi buku saku ini perlu dikembangkan lagi pada sistem operasi yang bukan hanya dapat diinstal melalui *smartphone* berbasis android, tetapi dapat diinstal pada *smartphone* dengan sistem operasi *Iphone*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*.
4. Uji coba sebaiknya dapat dilakukan dengan subjek yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. Zainul, Ketut. I, Arthana. P. "Pengembangan media modul elektronik materi layout dengan menggunakan program adobe indesign di surat kabar harian Surabaya pagi," *Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 29 Mei 2014, Diambi dari: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10337/13475> (26 Januari 2018)
- Ahmad. Andi. " Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Cacingan Yang Ditularkan Melalui Tanah Pada Siswa Kelas Iv Sdn 01 Kromengan Kabupaten Malang ." *Jurnal Preventia*, Vol. 2 No.1, Juni 2017, Diambil di: <http://journal.um.ac.id/index.php/preventia/article/view/9983>. (25 Januari 2018)
- Ali. Zainudin, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014
- Angela Hamka. Winda, dkk, "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web dan android Menggunakan adobe Flash CS5 dan Action Script 3.0," *Indonesian Journal on Information System* Vol.1 (2), 2016, Diambil dari: <http://www.ijiswiratama.org/index.php/home/article/view/19>. (9 Februari 2018)
- AR. Nasrun. "Psikologi Belajar," *Al-Fikrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2015, Diambil di: <http://ejournal.iainjambi.ac.id/index.php/alfikrah/article/view/843/768>. (30 Januari 2018)
- Arikunto. Suhairismi, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002
- Arsyad. Azhar, ' *Media Pembelajaran*, " Jakarta, Rajawali Pers (2005)
- Asyhari. Ardian, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, No.5 (1), 2016, Diambil dari: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/article/view/100>. (6 Februari 2018)
- Budiman. Haris. "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan". *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8. Edisi 3 (2017), Diambil dari:

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>. (20 September 2018)

Dharma. Surya. "Pembelajaran Inovatif Melalui Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam pendidikan Kewarganegara'an," *Prosiding Seminar Nasional tahunan Fakultas Ilmu Sosial Negeri Medan*, Tahun 2017, Diambil dari: <http://semnasfis.unimed.ac.id/wp-content/uploads/2017/06>. (3 Februari 2018)

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, PT.Sya'amil Cipta Media, 2005

F. Fatimah dkk. "Pengembangan *Science Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi Dan Pendengaran Untuk Siswa Smp," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol.3, No.2, 2014, Diambil di: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/3114>. (2 Februari 2018)

Fadhli. Muhibuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol 3(1), Januari 2015, Tersedia di: <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/157>. (26 Januari 2018)

Gifary. Sharen, Kurnia N. Iis. "Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi." *Jurnal Sosioteknologi*, Vol. 14 No. 2, (Agustus 2015) Diambil dari: <https://www.researchgate.net/publication/307528945>. (20 Januari 2018)

Haris. Abdul. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pendidikan (Kajian Pada Mata Kuliah Kewarganegaraan)". *Jurnal Angkasa Vol. VII No.1,9, Mei 2015*, Tersedia di: http://stta.ac.id/data_ip3m/04.Mei2015_AbdulHaris.pdf. (21 Januari 2018)

Hidayati.Nurul, Jamzuri, dan Teguh Rahardjo. Dwi. "Perbedaan Hasil Belajar Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X." *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 1 (1), 2013, Diambil dari: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view> (5 Januari 2018)

Jannah. Latifatul, Nur. Mohammad, Suyono. "Desain Bahan Ajar Materi Gelombang Dan Bunyi Model Inkuiri Terbimbing Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa Smp." *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya Vol. 6, No. 1, Nov 2016*, Diambil dari:

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/538/389>. (24 Januari 2018)

Jatmiko. Agus. ,”Pendidikan Berwawasan Ekologi (Realisasi Nilai-nilai *Ekologis* dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam)”. *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.7, (Mei 2016), Diambil dari: https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=17861923896724224389&hl=id&as_sdt=0,5&scioq=a+jatmiko+al+tadzkiyyah. (20 September 2018)

Juabdin Sada. Heru. “Pendidikan Dalam Persepektif Al-Qur’an”. *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, Nomor 3, (Mei 2015), Diambil dari: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/52394069/7_heru_juabdin_sada.FIX_93-105. (20 september 2018)

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Tentang *Pengertian Buku Saku* (2008)

Khikmiyah. Fatimatul, dkk. “IbM Guru: Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Buku Ajar Literasi Matematika dan Bahasa,” *International Journal of Community Service Learning*. Vol.1 (3), 2017, Diambil dari: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/12594>. (04 Februari 2018)

Latifah. Sri. “Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur’an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol.4 (2), 2015, Diambil dari: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F/article/view/1150> (23 Oktober 2018)

Latifah. Sri, Ratnasari. “Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur’an Pada Materi Tata Surya” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol.7, 2016, Diambil dari: <https://scholar.google.co.id/scholar> (23 Oktober 2018)

Maharsi. Sri. “Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Bidang Akuntansi Manajemen”. *Jurnal Akuntansi & Keuangan* Vol. 2, No. 2, Nopember 2000, Diambil di: <http://jurnalakuntansi.petra.ac.id/index.php> (22 Januari 2018)

Makbuloh. Deden, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011

Nandi. “Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Sekolah,” *Jurnal Geografi*, Vol.6, No.2, Februari 2006, Diambil dari: <http://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/view/1741>. (2 Februari 2018)

Nugraha Lengkong. Hendra, dkk. "Perancangan Petunjuk Rute Pada Kendara'an Pribadi Menggunakan aplikasi *Mobile GIS* Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada *Google Maps*," *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer* Vol.4(2),2015,Diambildari: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index>. (7 Februari 2018)

Nurseto. Tejo. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8 (1), April 2011, Diambil dari: <https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>. (29 Januari 2018)

Rahman. Abdul. "Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam (Tinjauan Epistemologis dan Isi Materi)". *Jurnal Eksis* Vol.8 No.1,Maret 2012, Diambil dari:<http://www.karyailmiah.polnes.ac.id> (21 Januari 2018)

Rusman dkk. "*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*," Depok, PT. Raja Grafindo Persada, (Maret 2013)

Sanjaya. Wina, *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana, 2013

Subagyo. Joko, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014

Suhendi. Endi, dkk. "*Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*," Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan'an (2014)

Sukmadinata di dalam Haryati.Sri. "*Research and Development(R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*," *Jurnal UTM*, Vol. 37 (1), September 2012, Diambil dari: <http://118.97.13.60/~utmac/jurnal/index.php/MID/article/view/13>. (10 Februari 2018)

Susilo. Joko, Anitah.Sri, Yamtinah. Sri. "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Untuk Mensimulasikan Instalasi Jaringan Listrik di SMKN 2 Surakarta". Prosiding Nasional, 2017, Diambil dari:

<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/10432/7621>. (22 Januari 2018)

Syahroni.Moh, dkk.” Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis *Android* Tentang *Signal-Signal* Wasit Futsal Untuk Wasit Futsal Di Kabupaten Pasuruan.” *PENDIDIKAN JASMANI*, Volume 26, Nomor 02, Maret 2016, Diambil:<http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikanjasmani/article/view/7508> (25 Januari 2018)

Tilaar. H.A.R. *Kekuasaan dan Pendidikan Manajemen Pendidikan Nasional Dalam Pusaran Kekuasaan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009

Umam. Anwarul, dkk. “Pengembangan *Mobile Pocket Book* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 5.5* Pada Materi Fluida Statik SMA Kelas X,” *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika (SNFPF)*, Vol. 6 (1), 2015, Diambil di: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosfis1/article/view/7765/5696>. (23 Januari 2018)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Bab 1, Pasal 1 ayat (1)

Widya Saputra. Yulian. ” Pengembangan Bahan Ajar Geografi Pada Kompetensi Dasar Memahami Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Di Muka Bumi Kelas X Sma/Ma Semester Ii Dengan Menggunakan Pendekatan Keruangan,” *JURNAL PENDIDIKAN GEOGRAFI*, Th. 20, No.2, Juni 2015, Diambil dari: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpg/article/view/293/208> (24 Januari 2018)

Yuberti. “*Penelitian Dan Pengembangan Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya*”, Kompilasi Artikel (30 April 2016)